A Revista Gamers
É uma publicação mensal da

EDITORA ESCALA LTDA.

Editor: Hercílio de Lourenzi
Gerente de Produção: Nilson Luiz Festa
Gerente de Serviços: Jamil de Almeida
Assistentes de Diretoria: Vera Lúcia P. de Morais, Antonio Corrêa e Luiz E. S. Marcelino
Assessora de Imprensa: Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao Leitor: Camilla Freitas, Alessandra de Campos Jorge, Andréia da Silva Barreto
Conselho Editorial: Carlos Gonçalves, Carlos Man, César Nemitz, Eddie Van Feu, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebelo, Moacir Torres, Otto Shmidt Junior, Paulo Fernandes, Renato Rodrigues, Rosana Braga, Sandro Aloisio
Filiada à ANER

Em parceria com a Rede:

CONSELHO EDITORIAL
Francisco Motta
Tarcisio Motta

Redator Chefe: Fabio Santana de Souza
Jogos, Redação e Diagramação: Fabio Santana de Souza, Homero Letonai, Eric Araki, Leandro Gusmão Siman, Gilsomar P. Livramento
Revisão e Coordenação Geral: José Donizete de Paula, Fabio Santana de Souza, Marcia Guerreiro
Publicidade: (011) 3641-0444
Números Atrasados: (011) 266-3166
Colaboradores: Tarcisio Motta, Renato da Silva Siqueira
Ilustração de capa: Opera Graphica
Bureau: N. D. R.

ISSN 1413-1471
CL Artes Gráficas-(011)7896-6544

Editora Escala Ltda
Rua Zanzibar, 711 Casa Verde
CEP 02512-010 São Paulo - SP Fone: (011) 266-3166 Fax.: (011) 857-9643 - Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 - São Paulo - SP
E-mail: edescala@node1.com.br
Endereço eletrônico: www.escala.com.br

ÍNDICE

SEÇÕES

GAME NEWS 05
ESPAÇO DO LEITOR 14
PRÓ-DICAS 18
FLASH GAME 52
MULTIMÍDIA 54

DREAMCAST

Get Bass 24
Monaco Gran Prix 2 53

PLAYSTATION

Final Fantasy VIII 26
Rasetsu no Ken 36
Chocobo Racing 38
Tricky Sliders 42
Bust A Move 2: Dance Tengoku Mix 44
Omega Boost 48
Dance Dance Revolution 50
CyberOrg 51
Rampage 2: Universal Tour 52
T.R.A.G. 52
Lucifer Ring 52
3Xtreme 53
The Game of Life 53

PC

Thief: The Dark Project 54
The Heroes of Might and Magic 3 55

NINTENDO 64

California Speed 53
Bettle Adventure Racing 56
Snowboard Kids 2 58
Super Smash Brothers 60

Get Bass - Atualmente um dos melhores games de pescaria, com direito a iscas e tudo mais!

Super Smash Brothers - Uma louca reunião de todos os maiores astros da Nintendo arrasando em seu N64.

Omega Boost - A Sony impressiona com a ação frenética do sucesso da última TGS.

Snow Board Kids 2 - Os boarders mais alucinados de todos os tempos retornam nesta segunda versão.

Bust A Move 2: Dance Tengoku Mix - Com novos personagens e músicas, o repercussor dos games de dança renasce triunfante.

Final Fantasy VIII - Republicação das tabelas, continuação da estratégia e muito mais.

Chocobo Racing - Uma divertida corrida com o mascote emplumado da Square e sua turma.

Thief: The Dark Project - Encarne um audaz ladrão nas ruas escuras de seu PC.

Na falta de quantidade, tome qualidade!

Pouco mais de um mês das tão esperadas férias escolares, um dos melhores períodos do ano para lagar todos os problemas para trás, relaxar um pouco da vida e aproveitar todo o tempo necessário para se acabar diante daTV com seu video-game... Mas parece que alguma coisa não está em seu lugar. Véspera de segundo trimestre, deveriam existir vários games sendo lançados por todos os lados, certo? É, mas parece que este ano as coisas são um pouco diferentes, um pouco CALMAS demais, para sermos mais exatos... Em outras palavras, abril/maio de 99 não foi uma época de tantas novidades, mas sim de qualidade.

Um bom exemplo disso foi o Nintendo 64. Apenas quatro jogos, sendo que três deles surpreendem pela qualidade: Super Smash Brothers, uma luta hiper divertida entre os mais famosos personagens da Big N; mais Beetle Adventure Racing, um dos melhores games de corrida para o console; e Snowboard Kids 2, com a turma mais aloprada das neves.

Nas praias do Dreamcast tem Get Bass, o melhor game de pescaria da atualidade, e Monaco GP 2, que não é seqüência de Super Monaco GP 2 mas ainda assim tem seus méritos.

Na zona dos 32-bit, o Playstation reina supremo com Omega Boost, que faz o que nunca ninguém havia feito: traz ao mundo dos games a sensação frenética de ser um piloto de Mechs e combater oponentes no espaço; Chocobo Racing, o game de corrida do mascote emplumado da Square; muita dança com Bust A Move 2: Dance Tengoku Mix e Dance Dance Revolution; além da continuação da super estratégia de Final Fantasy VIII, em dez páginas, com a republicação das tabelas que ficaram um tanto ilegíveis na edição passada.

Na seção Game News, novas informações sobre o novíssimo Playstation 2 e muitas novidades para a metade e o final deste ano.

Assim sendo, deixemos a conversa de lado e vamos ao que interessa: os games!

ERRAMOS

Na edição passada os erros começaram pelo Índice, onde alistamos Final Fantasy **VII** para Playstation na página 42, quando na realidade temos o FF **VIII** nesta página. Pouco adiante, na página 32, em The House of the Dead 2 para Dreamcast, mencionamos nos prós (ficha de avaliação) que no GD estava incluso o game original também. Nos precipitamos neste ponto, pois a Sega resolveu tirar (sabe-se lá por que) este na versão final (nós havíamos jogado uma versão protótipo). A maior mancada mesmo ficou por conta das tabelas de Guardian Force na matéria de FF VIII, a partir da página 42. As quatro tabelas publicadas saíram tão pequenas que mal dava para ler. Por isso nós as republicamos na continuação da estratégia desta edição. Por fim, e para completar, na página 59, a memória de Mario Party (N64) é de 256 megabits.

ENTENDA OS NOSSOS MÉTODOS DE AVALIAÇÃO

É com este sistema que avaliamos os jogos publicados na Gamers. Aqui nós informamos o sistema, a nacionalidade, o nome do game, a softhouse produtora do jogo, a memória (16 mega, 32 mega, 1 CD, 2 CDs, etc.), o gênero (RPG, corrida, luta, etc.) e o número de jogadores. Logo abaixo vêm as notas de cada categoria (Gráfico, Som, Jogabilidade, Originalidade e Diversão), que variam de 0.1 a 5.0. Em seguida são citados os Prós e os Contras do game. Por fim vem a Classificação Final do game, que é uma média entre as 5 cotações (com ênfase em diversão). Confira a tabela de notas para as características dos jogos.

0.1 - 0.7 = Péssimo
0.8 - 1.4 = Ruim
1.5 - 2.2 = Fraco
2.3 - 2.9 = Médio
3.0 - 3.7 = Bom
3.8 - 4.4 = Ótimo
4.5 - 5.0 = Excelente

FICHA TÉCNICA

NOME DO JOGO
SOFTHOUSE | MEMÓRIA
GÊNERO | JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	X.X
SOM	X.X
JOGABILIDADE	X.X
ORIGINALIDADE	X.X
DIVERSÃO	X.X

PRÓS
- Nonono onono no onon onon onono nnono
- Nonono onono no onon onon onono nnono
- Nonono onono no onon onon onono nnono

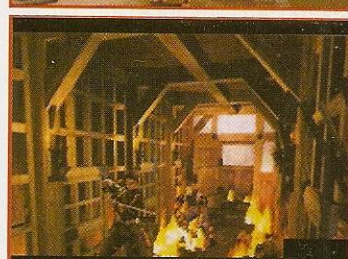
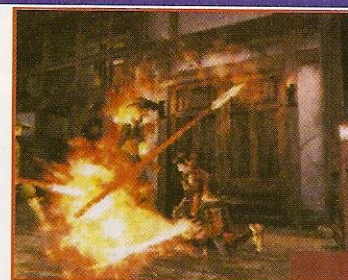
CONTRAS
- Nonono onono no onon onon onono nnono
- Nonono onono no onon onon onono nnono
- Nonono onono no onon onon onono nnono

CLAS. FINAL X.X

GAME

PLAYSTATION

Oni-Musha: The Demon Warrior
Capcom
Adventure - N/A
Previsto para o final de 99 no Japão

Duas gigantes do mundo dos games criaram dois games diferentes, mas enfocando o mesmo tema: samurais e semelhantes. Ambos com personagens texturizados em tempo real em cenários pré-renderizados. De um lado, a Konami e seu já lançado Rasetsu no Ken, que você confere ainda nesta edição. Do outro, a Capcom, conhecida por nunca jogar para perder, e seu já há tempos planejado (inicialmente, segundo Yoshiki Okamoto, este seria o primeiro título da Capcom para N64, lembra-se?) Oni-Musha: The Demon Warrior. Entretanto, dizer que Oni-Musha é somente um Bio Hazard com roupas de ninjas e samurais seria bobagem. Com o enredo escrito pela Flagship (uma das subdivisões da Capcom, responsável pelo storyline de Bio Hazard 2), você controla Akechi Samanosuke, um samurai de 24 anos que se vê diante da destruição causada pela expansão enlouquecida de Nobunaga durante a época da Guerra Civil Japonesa, tendo a missão de atravessar ordas de guerreiros, armadilhas mortais, espíritos ancestrais e peitar o próprio Shogun para libertar a líder de sua província. Quanto ao sistema, enredo e outros, nada mais foi revelado. Um ótimo candidato para ingressar na coleção de Survival-Arrasa-Quarteirões da Capcom. Aliás, com a recente onda destes — com Survival Horror de Bio Hazard ou o Survival Panic de Dino Crisis — não seria difícil definir o gênero de Oni-Musha como Survival-Samurai-Com-Uma-Katana-Imensa-Contra-Espíritos-Antepassados...

PLAYSTATION

Koldelka
SNK / Sacnoth
RPG - N/A
Previsto para outubro de 99 no Japão

Os detalhes do game produzido em conjunto da SNK com a Sacnoth, uma produtora independente formada ex-membros do frupo de criação da Square, anunciado durante a última TGS começam a parecer. A história começa no século XIX, Europa, quando uma jovem aventureira chamada Joussaint Koudelka busca abrigo em um monastério aparentemente abandonado. Quando ela se prepara para descansar, coisas estranhas começam a acontecer. Instigadas por estes, ela tenta descobrir a verdade por trás do lugar infestado por criaturas de todos os tipos. À primeira vista, Koudelka pode parecer um Adventure, a julgar pelos gráficos, bastante semelhantes à um misto de Resident Evil e Alone in The Dark 3. Entretanto, Koudelka é um RPG com batalhas baseadas em turnos, status e todo mais! Até três personagens podem compor seu grupo e, dependendo de sua escolha, a história tomará rumos diversos. Um game que promete muitos calafrios quando for lançado.

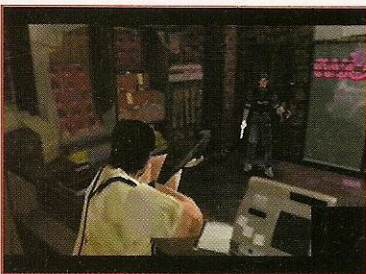
PLAYSTATION

The Adventure of Little Ralph
New
Plataforma - CD
Previsto para maio de 99 no Japão

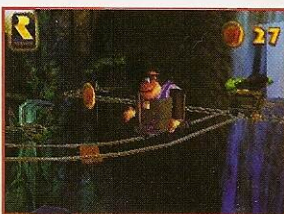
Demônios invadem nosso mundo e começam a atacar a humanidade. Indefesos diante do imenso poder das forças invasoras, os homens começam a perder as esperanças. Neste momento, entre tantos, um jovem homem se ergue e ousa enfrentar os seres opressores. Seu nome, Ralph. Com suas perícias como espadachim ele consegue causar muitas baixas nas frentes inimigas, fazendo-as recuar. Mas o avanço triunfante de Ralph é detido pelo demônio general Bargo, que o transforma em um pequeno garoto. Para poupar a vida do herói, Lutecea, sua melhor amiga, se oferece como prisioneira. Tudo parece perdido quando, de repente, a lendária espada surge diante de seus olhos. Ralph entende o que deve fazer. Empunhando a espada, parte atrás de Bargos e sua amiga Lutecea, deixando de lado sua minoridade. Este é o panorama geral de The Adventure of Little Ralph, um game 2D de plataforma criado pela novata New. Com gráficos bastante detalhados e coloridos, TALR lembra alguns games para SNES, como Rocky Rodent, Bubsy, Aero: The Acrobat e outros. Uma boa promessa para aqueles que procuram um descanso de efeitos de transparência, polígonos, fog, anti-aliasing...

NINTENDO 64

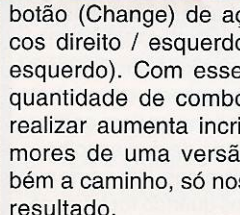
Bio Hazard 2
Capcom
Survival Horror - 512 Megabit
Previsto para de 99 no Japão

A Capcom inova novamente. Depois de nos surpreender com o anunciamento de Bio Hazard: Nemesis, para Playstation no final do ano (confira em Rapidinhas), ela divulga as primeiras imagens de um dos games mais esperados para Nintendo 64: Bio Hazard 2. As imagens ainda mostram um estágio bem inicial da produção, com cenários ainda em baixa resolução, herança da versão PS. Os gráficos receberão todo um re-modelamento, valendo-se da capacidade poligonal do console. E o melhor de tudo: sem Load Times! A versão N64 de BH2 terá uma série de inovações, como eventos paralelos inéditos, roupas escondidas que são liberadas à medida que se termina o jogo, itens espalhados aleatoriamente todas as vezes que se inicia um jogo novo (quase como um Director's Cut), um controle de violência (que permite a remoção de algumas sanguinolências, a mudança da cor do sangue e outros), etc, etc. A história continua a mesma que todos conhecemos: o pessoal da Umbrella não tinha nada melhor para fazer e resolveu deixar que seu novíssimo G-Virus (em substituição ao T-Virus da primeira versão) atacasse os moradores da pacata cidade de Raccoon. Todos foram transformados em zumbi, exceto os recém chegados Leon Kennedi, policial novato, em seu primeiro dia no serviço, e Clair Redfield, irmã de Chris — ok, estamos distorcendo um pouco os fatos mas... Se você não conhece o enredo de BH2, onde diabos esteve nestes últimos meses? Há também a compatibilidade com o Rumble Pack, para deixar as coisas mais realistas. Mas há uma novidade inédita aqui: Bio Hazard 2 será o primeiro game de Nintendo 64 a se utilizar de seqüências de vídeo, comprimidas em formato MPEG. Ou seja, haverá algumas cenas de CG presentes no PS. "Mas como isso?", você se pergunta. A resposta é simples: a tamanho do cartucho, de 512Mbit! O dobro da capacidade de The Legend of Zelda: Ocarina of Time, que era considerado o game que mais se utilizava da capacidade de armazenamento dos cartuchos. Aliás, 512Mbit era a capacidade de armazenamento de um disco do 64DD. Seria essa a prova definitiva que o projeto do Disk Drive finalmente foi enterrado?

NINTENDO 64

Donkey Kong 64
Rare
Luta - N/A
Sem previsão de lançamento

Com o anúncio de Metroid para N64, ficava faltando somente um game para completar a galeria de heróis da Nintendo. Link, Mario, Kirb, Fox McCloud e Samus já estariam alí. Faltava ninguém mais ninguém menos que Donkey Kong. Mas, como dito, "faltava". O gorila favorito de onze entre dez jogadores no mundo terá seu primeiro game para Nintendo 64. Preparando-se para uma divulgação completa durante a E3, a Rare liberou algumas imagens de Donkey Kong 64, além de algumas informações. O game se passará em uma imensa floresta poligonal, com a presença de vários personagens, além de alguns inéditos, como Tiny, Lanky e Chunky, os macacos, com quem você pode jogar. Cada um com suas próprias habilidades e limitações. A Rare só vai liberar novas informações durante a E3 de maio. Até lá, só nos resta deixar a imaginação voar...

ARCADE

Tekken Tag Tournament
Namco
Luta - N/A
Previsto para junho de 99 no Japão

Mais de um ano após o lançamento do terceiro episódio de seu mais famoso game de luta, a Namco divulga as primeiras imagens de seu Tekken Tag Tournament. Com cerca de 50% concluído, o game apresenta até agora vinte personagens selecionáveis logo de início (apesar de fortes rumores dizerem que todos os personagens da série estarão presentes, incluindo Kazuya) e doze outros liberados com o tempo, incluindo Paul, Jin, Youshimitsu (todos de Tekken 3), June, Baek, Michelle, Ganruyu (de Tekken 2). Por utilizar a placa System 12 (Tekken 3), todos os personagens de Tekken 2 receberam novos gráficos, além de novos golpes. Mas foram nos sistemas as maiores alterações. Os agarrões agora causam menos dano, deixando mais equilibrados personagens como Nina e King. Como o próprio nome sugere, você deve escolher uma dupla para entrar na disputa, podendo alternar entre os componentes no momento que preferir, podendo, inclusive, realizar golpes e combos em conjunto. Para isso foi adicionado um quinto botão (Change) de ação além dos quatro antes existentes (socos direito / esquerdo e chutes direito / esquerdo). Com esse novo elemento, a quantidade de combos possíveis de se realizar aumenta incrivelmente. Com rumores de uma versão Playstation também a caminho, só nos resta esperar pelo resultado.

ARCADE

Street Fighter III 3rd Impact: Fight for the Future
Capcom
Luta - N/A
Previsto para o maio de 99 no Japão

E a terceira versão do mais esperado game de luta de todos os tempos começa a tomar forma. Street Fighter III 3rd Impact: Fight for the Future pode se tornar um marco para a saga, com a qualidade gráfica de SFIII2ndI, uma grande quantidade de novos personagens e alterações na jogabilidade. Até agora foi revelada a existência de cinco novatos embarcando na série: nossa amada Chun-li está de volta, seguindo a pista do desaparecimento de um de seus alunos de academia (que enredinho mais chinfrim, hein? Será que nossa musa não merece mais não?); Makoto, uma lutadora de caratê com vários golpes de agarrão, tentando provar que a técnica criada por seu pai é a mais poderosa; Remy, jovem francês que quer vingança de tudo e de todos (hmm... Alguém aí falou em Iori Yagami?); Twelve, uma máquina de matar criada por Gill, sendo uma versão avançada de Necro, podendo moldar seu próprio corpo em formas assassinas; e Q, um misterioso assassino de sobretudo, cuja identidade ninguém, nem mesmo os altos agentes da CIA e FBI conhece. Todos com golpes e specials próprios, enquanto os antigos ganharam novos movimentos e golpes. Uma das novidades quanto à jogabilidade é a adição do Hyper Jump, uma espécie de salto mais longo e mais alto, muito semelhante aos High Jumps de seu mais próximo concorrente, KOF. Alguns dos specials ganharam alguns instantes de auto-guard, como em KOF98. Haverá também um novo sistema de acaliação de desempenho, onde serão dadas as notas individuais para todas as suas ações, como defesa ou specials. Esse recurso também servirá para determinar o lutador vitorioso caso haja um Draw Game durante o terceiro round. Isso sem mencionar o retorno do estágio bônus para se destruir o carro, a redução para apenas um tipo de defesa aérea, etc, etc. Com lançamento previsto para maio, é uma das grandes promessas para este semestre nas casas de arcade. Apenas esperamos que esta seja a versão na qual a versão DC se baseará...

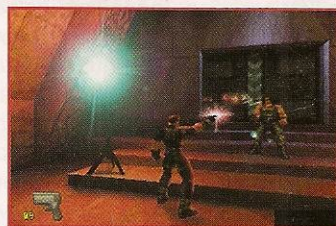
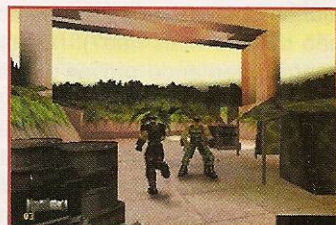
DREAMCAST

Mortal Kombat Gold
Midway
Luta - GD
Previsto para outubro de 99 no Japão

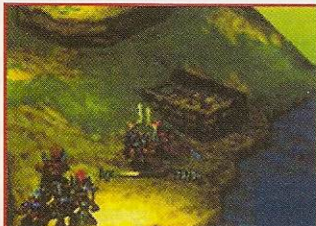
Mais um game americano para Dreamcast anunciado. E agora em grande estilo! A série mais sangrenta dos games de luta, embarca no Sega Dreamcast e seu incrível poder gráfico na exclusiva versão Mortal Kombat Gold. Segundo Ed Boom, um dos criadores do título e responsável pela divulgação de algumas informações e imagens sobre a versão DC, MKGold é o game definitivo para os fãs da série, com as qualidades dos arcades e as vantagens das versões caseiras. Os gráficos serão fielmente reproduzidos em relação à versão arcade, com mais de três mil polígonos para cada personagem, fazendo bom uso da capacidade console, rodando a 60 frames por segundo constantes. Além disso, com a grande capacidade de armazenamento dos GDs, o game possuirá uma grande quantidade de FMVs, além de vários personagens que não estavam presentes no original, como Baraka, Kitana e Kabal, e cenários do segundo e terceiro Mortal Kombat. A melhor notícia que os fãs poderiam receber? Pode apostar nisso.

DREAMCAST / PLAYSTATION

Fighting Force 2
Eidos
Luta - GD
Previsto para outubro de 99 no Japão

Apesar do relativo sucesso alcançado pelo primeiro Fighting Force, era clara a mediocridade do game. Gráficos pobres, movimentação no ápice da artificialidade, dificuldade baixa, enredo ridículo e tudo mais. Em resumo, apenas mais um game de luta. O mesmo erro não poderia ser cometido duas vezes. Tendo isso em mente, a Eidos anuncia seu Fighting Force 2 para outubro, tanto para Sega Dreamcast quanto para Playstation. O game trará uma série de inovações, enriquecendo o enredo e a jogabilidade, além de valorizar muito mais o fator exploração. Desta vez você não contará somente com seus punhos, uma vez que uma grande gama de armas, equipamentos e acessórios foram adicionados, permitindo que você utilize-os no momento que preferir, em algo semelhante a Tomb Raider, mas sem um progesso linear, podendo seguir por diferentes caminhos. Os gráficos receberam um cuidado maior, com cabelos e trajes esvoaçando à medida que os personagens se movimentam, novo efeitos de luz e sombra, engine 3D melhorado e com menor taxa de quebras, novas câmeras, animação suave e fluente e outros. O enredo também recebeu algumas pinceladas: você encarna o agente especial das forças armadas Hawk, com o dever de investigar a verdade por trás da corporação global comandada pelo renomado Dr. Zeng, suspeita de estar realizando pesquisas e experiências em seres humanos envolvendo tecnologia cibernética para a descoberta do soldado perfeito. Manjado, um pouco misturado a Syphon Filter, mas ainda assim melhor que a primeira versão... Novas informações somente na E3

PLAYSTATION

Vandal Hearts II: Heaven's Gate
Konami
RPG/Estratégia - CD
Previsto para 15 de julho de 99 no Japão

"Continua...". É assim que terminava o primeiro RPG estatégico puro da Konami para Playstation. Mas os tempos passavam, títulos e mais títulos eram anunciados e lançados, mas nada da seqüência deste incrível game. Isso até que, anos depois, a Konami prova que não deixa seus fãs na mão e anuncia Vandal Hearts II: Heaven's gate. Todavia, este não é mais um epísodio da história de Ash Lambert e sua tropa de libertação. Aliás, nenhum dos personagens da primeira versão está programado para aparecer aqui. Desta vez o enredo se desenvolve em torno de dois melhores amigos, desde a infância: Yoshua, um cavaleiro que se utiliza da poderosa técnica de duas espadas, e Adel, uma maga / curandeira / seja-lá-o-que-for. O sistema de classes está de volta, agora implementado pela grande quantidade de atributos adicionados (como peso, defesas elementais e outros). Quanto aos terrenos, suas bonificações e penalidades, estes foram bastante alterados, fazendo com que os veteranos tenham de traçar suas estratégias novamente. No mais, campos de batalha quatro vezes maiores (permitindo maiores contrastes de tamano entre os personagens), cenários mais bem trabalhados e visual das magias completamente novo. Com a data de lançamento se aproximando, logo teremos novas informações sobre este esperado game.

RAPIDINHAS

Para compensar a ausência das Rapidinhas na edição passada, preparamos para você quatro páginas com uma seleção das notícias mais quentes que rondam o mundo dos games neste ano!

Rumores sobre a Square...

Com o recente anunciamento oficial da Sony quanto ao seu novíssimo Playstation 2 (saiba mais sobre ele adiante), e a já esperada estada da Square, gigante no mundo dos RPGs, em seu barco, vários rumores começaram a surgir. Com os vídeos apresentados para demonstrar o poderio da máquina, em especial um game de luta com ação freneticamente incessante, com movimentos semelhantes aos de **Ehrgeiz**, e a não confirmação de nenhum título, a mente dos jogadores ficaram livres para pensar no que quisessem, passando até mesmo por absurdos como um Tekken 4 (na verdade a terceira versão da série, mas com a torcida ao redor completamente poligonal e texturizada em tempo real) ou até um Final Fantasy IX com Squall e Rinoa (outro vídeo de demonstração, mostrando a CG do PS em tempo real no PSY). Entretanto, fortes rumores indicam que a Square está trabalhando em um título de luta para PSY... Será que aquele vídeo não era exatamente uma seqüência de demonstração? Dúvidas, dúvidas...

Por outro lado, uma continuação que já a algum tempo vem sendo planejada foi retomada para, desta vez sim, chegar a ver a luz do dia no PSY. Trata-se de nada mais nada menos que **Chrono Trigger 2** (nome especulado), o verdadeiro sucessor de um dos mais cativantes — talvez pelo Character Design de Akira Toriyama, de Dragon Ball, talvez pelo enredo cativante da luta pelo planeta muito antes do grupo AVALANCHE — RPGs para SNES. O jogo estava sendo planejado e trabalhado para o atual 32-bit da Sony. Contudo, como os membros do time de criação também participavam de projetos maiores (como Final Fantasy VIII, Xenogears e Saga Frontier), o projeto foi posto de lado. Com a retomada do trabalho, há previsões de que em algum dia do ano 2000 vejamos o resultado no PSY. Nada oficialmente confirmado, claro, bem como detalhes, Character Design ou demais elementos.

Mas não é só quanto ao Playstation 2 que a Square anda cercada de mistérios. Os rumores de dois games para PS correram fortes pela mídia, mesmo sem a confirmação da produtora. Um deles é a seqüência de seu renomado Cinematic RPG, estrelando a policial Aya Brea. **Parasite Eve II** estaria sendo produzido mais uma vez com o trabalho em conjunto da Square of Japan e da Square EA, sendo lançado entre o final deste ano e o início de 2000 no mercado japonês e, um mês depois, no norte americano. Outro título não confirmado é um Side Story (fora da cronologia normal, enfocando presente, passado ou futuro de um outro ponto de vista) de Final Fantasy. Saindo da cronologia evolutiva do mundo de Final Fantasy e retornando à época medieval, com cavaleiros empunhando espadas (alguém aí falou em Masamune ou Ragnarok?), magos invocando magias poderosas (Ultima? Merton? Meteor ou Pearl/Holy?) e, claro, AirShips, Jobs e tudo mais. Em outras palavras, seria um game reunindo e ressuscitando todos os elementos (do primeiro ao sexto episódio) que levaram a saga de Final Fantasy ao que é hoje, um sucesso mundialmente absoluto. Este não seria o primeiro Side Story da série. Final Fantasy Mystic Quest, criado pela antiga Square of America — e que, por sinal, não tinha muita prática em desenvolver enredos, personagens ou elementos à altura dos games originais — já não entrava na cronologia. **Final Fantasy Gaiden** — a seqüência direta de Final Fantasy VIII, cobrindo buracos no enredo e tendo Seifer como personagem principal, em sua incessante tentativa de se tornar uma pessoa melhor, além de Fuujin, Raijin, Vicks / Biggs e Wedge como membros de seu grupo; com 2 CDs, o mesmo engine gráfico de FFVIII, invocações próprias e data de lançamento em 9 de setembro de 99, este seria o complemento que todos esperávamos para o RPG do milênio — que se revelou uma imensa e cruel brincadeira de 1º de abril, teria sido a segunda.

E Verdades sobre a Square!

Enquanto rumores correm de ouvido em ouvido no Japão, as verdades são únicas e frias, apesar de agradáveis. Não se perdendo nas ondas do tempo, a Square of Japan está realizando uma reestruturação interna para melhor atender as exigências de seus fãs. Com a sua divisão em oito departamentos distintos, a empresa busca aumentar a eficiência e reduzir os custos, produzindo somente de dois a três títulos de peso por ano para o PSY, cortando assim alguns games que não tiveram muita repercusão ou nos quais ela não seja expert. Cada uma das subdivisões se especializará em uma área da produção (CGs, Storyline, Character Design, músicas e outros) permitindo que cada uma destas produzam somente elementos de altíssima qualidade. Outra vantagem dessa independência das divisões é que elas poderão participar de produções de outras empresas. Assim, é possível se ter um jogo de luta da Capcom com CGs da Square e assim por diante.

A Square Electronic Arts Dá as Cartas

Do outro lado do oceano, a Square Electronic Arts anuncia sua lista de títulos para o mercado americano, bem como as datas a serem lançados. Entre eles estão **Ehrgeiz** (luta, para maio de 99), **Final Fantasy VIII** (precisa dizer mais? Para 31 de agosto de 99), **Chocobo Racing** (corrida, que você confere nesta edição; para novembro de 99) e **Chocobo's Mysterious Dangeon 2** (Ação/RPG, para o primeiro trimestre de 2000). Mas, o mais impressionante de todos os lançamentos será em novembro deste ano ainda. A Square EA trará para o mercado americano a versão de Final Fantasy Collection, com os três episódios de Final Fantasy lançados para SNES (FFIV ao VI), batizada de **Final Fantasy Anthology**! Mas não se alegrem tanto: Final Fantasy IV, contando a história do BlackKnight Cecil, que tenta se tornar um Paladin ficará de fora! O motivo dado pela SEA é que a tradução dos três games seria muito demorada, obrigando o lançamento do pacote para algum dia do ano 2000. Mas é algo pouco plausível. Dos três a serem trazidos, a sexta versão — com a saga de Edgar, Tina/Terra, Celes, Cyan e outros — já está praticamente traduzida (com os textos da versão FFIII para SNES), cabendo somente algumas pequenas correções e adições (como as profissões que, inexploicavelmente, foram removidas anteriormente). Boa parte de FFIV também poderia ser aproveitada da mesma forma, uma vez que a versão original japonesa (correspondente à de PS) não mudou muito em relação à Easy Type (nosso FFII). Em outras palavras, a única tradução 100% a ser feita seria a de FFV, com as imensas listas de Jobs (feita por assim dizer, uma vez que existe uma versão em inglês do game, produzida exclu-

RAPIDINHAS

sivamente para emuladores), tendo em vista que este capítulo jamais viu a luz do dia em nosso hemisfério.

Por fim, a EA Square, subsidiária da Square e da Electronic Arts no Japão, anunciou a produção de um novo RPG com base no mundo de Star War, em especial no último episódio lançado da série, Phantom Menace. E finalmente os frutos originais da EAS começam a aparecer!

A Vez da SNK

Não é só a Square que começa a realizar alterações em sua estrutura. Animada pela ótima repercução da recente aliança com a Capcom na produção de games, anunciada na última TGS, a SNK procura transformar crossovers entre empresas uma de suas tendências para o futuro, procurando estimular o mercado com a iniciativa. A softhouse faz planos para futuras alianças para a produção de jogos em conjunto com a Sega (com quem tenta conseguir os direitos dos personagens de **Virtua Fighter** para unir aos seus personagens e criar uma nova linha de jogos mesclando os dois mundos), Sony (com a já confirmada compatibilidade entre o PSY com o Neo Geo Pocket Color, fazendo do portátil o único console compatível a duas empresas rivais), Namco (o mesmo dito sobre a Sega, mas em relação à **Tekken** e **Soul Edge / Calibur**) e Konami (definitivamente um game não-musical).

SNK vs. Capcom: The Card Game

Mas voltemos a algo mais recente: **SNK vs. Capcom**. Durante uma entrevista com os responsáveis pelo projeto na SNK, novas informações foram reveladas. **SNK vs. Capcom: The Card Game**, para Neo Geo Pocket Color, terá a participação de quase todos os personagens do universo SNK e Capcom. "Como um jogo de um portátil pode suportar isso tudo?", você se pergunta. A resposta é simples: não comporta. Os cartuchos do NGPC têm somente 36 Mbit, não suportando nem parte disso tudo. Assim, será adotado um sistema semelhante ao de Pókemon do Game Boy Color, dividindo o game em duas ou três partes, mas interligadas entre si. Mais para o final do ano, o lançamento de **SNK Vs. Capcom: The Fighting Game** para NGPC. O sistema, design e todos os outros elementos estão à cargo da SNK. Foi também confirmada a produção de uma versão arcade do game, mas será completamente diferente da versão portátil, sendo produzida sob as asas da Capcom. Infelizmente teremos de esperar por mais um ano até que seja escolhida a plataforma (a Multi-Video-Sistem da SNK, a Naomi da Sega ou uma das CPSs da Capcom são as mais cotadas para receber o título, enquanto a Hyper Neo Geo 64 foi completamente posta fora de cogitação), o sistema de jogo, personagens a participar e, finalmente, o início e conclusão do game.

Tirando o projeto SNK vs. Capcom, as duas gigantes trabalham em parceria para a criação de um novo jogo de tiro em dinossauros e outras criaturas do gênero para a Naomi da Sega.

Falando em Arcades...

...a SNK (e só ela) está trabalhando em um novo game de luta para a HNG64, batizado de **Buriki One: World Grapple Tournament '99 In Tokyo**. Este game era cogitado como a seqüência direta de Art of Fighting mas, com a ausência de Ryo Sakazaki e Robert Garcia, que estariam um pouco mais avançados em idade, como personagens logo de início fica difícil confirmar. Ao todo serão dez participantes (Tendo Gai, Seo YongSong, Ivan Sokolov, Jacques Ducalis, Saionji Takato, Payak Siptak, Patrick Van Heyting, Rop Phython, Song Xuandao e Akatsuki Maru) de vários lugares do mundo e com os mais diversos estilos de luta, indo do boxe e muay thay, passando por sumô e luta livre, até karate e Kung Fu. As batalha ocorrem em uma arena fechada, com somente um round cada no bom e velho sistema um contra um. Ainda não foi confirmada, mas cogita-se a utilização de um sistema inédito de controles, onde você usaria o direcional para realizar ataques e os botões para movimentos diversos. A qualidade gráfica foi muito melhorada desde o último game para a placa, Fatal Fury: Wild Ambition.

Outro projeto em andamento é a sexta versão de sua mais famosa série de jogos de luta. **The King of Fighters 99** ainda se utiliza de gráficos 2D, na placa MVS, tendo alguns novos personagens e novos estilos e vestimentas para os que retornam. Diferente de sua versão anterior, haverá um enredo por trás disso tudo e o centro desta trama é um dos novos personagens, e não mais Kyo ou Iori, apesar de ainda estarem presentes. Um ponto interessante é que o game trará alguns gráficos pseudo-3D, com Sprites reproduzindo transparências e outros, dando um ar completamente novo para a série.

Uma versão inteiramente Poligonal de KOF está em fase de planejamento, para a Hyper Neo Geo 64. Mas não espere por nada antes de mais ou menos um ano...

KOF Dream Match 99

Especulava-se desde a última TGS a possibilidade dos cenários desta versão serem completamente poligonais. A própria SNK explicou o caso: antes de cada luta, uma seqüência 3D texturizada em tempo real apresenta o cenério, mostrando alguns detalhes e rotacionando até não poder mais. Entretanto, a partir do momento que a câmera cessa, o cenário volta a ser 2D, composto por Sprites e tudo mais. Algo semelhante ao que a Square fazia em seus dois últimos Final Fantasies, mas com a diferença que não é uma passagem CG / Polígonos, mas sim polígonos / sprites. Um trabalho muito bem realizado pela SNK.

Aliás, falando em Sega Dreamcast, a SNK planeja também converter seu renomado **Beast Busters 2nd Nightmare**, game de tiro no mesmo naipe de The House of the Dead, para o console.

O Neo Geo Pocket Não Pára

Com a recente alta dos games da SNK, o NGPC não poderia ter ficado de fora na lista de lançamentos. A empresa já anunciou uma série de novos games para o portátil. Entre eles um jogo de luta que reunirá todas as mais importantes personagens femininas da softhouse (Mai vs. Cham-Cham? Pode apos-

tar!); **Fatal Fury First Contact** e ; **Cash Roller**, um jogo de corrida diferente, onde você deve pintar todas as estradas para enquanto foge de inimigos; **Biomotor Unitron**, um RPG estratégico onde seu objetivo é conseguir mais e mais unidades cibernéticas; versões inéditas dos classicos **Tetris**, **Densha de GO!**, **Puyu Puyu**, **Sonic:The Hedgehog** (isso mesmo!), **SakuraTaisen**, **Columns**, **Pacman** e outros; Fami Stadium, de baseball; **Hanabi**, **ThunderV** e **Jolokichi**; além de uma versão de **Koudelka**, da Sancnoth.

Além de tudo isso, a Snk também promove a venda de seu portátil através de várias promoções. Um bom exemplo é são os descontos dados na entrada no SNK World para quem trazer o Neo Geo Pocket Color. Pouco a pouco a SNK começa a alcançar a concorrência...

Gran Turismo mais cedo

Ótima notícia para os fãs da alta velocidade: a Sony adiantou o lançamento de seu tão esperado Gran Turismo II para o dia 21 de maio deste ano! No momento em que você estiver lendo esta revista é possível que o game já esteja circulando.

Sangue Novo no Mercado

Outra vez a Sony. A produtora anunciou que está em fase de produção o seu mais novo RPG, batizado de **Exced my Corpse** (anteriormente divulgado como Exced my Blood). O game se passa no Japão antigo, onde você encarna um jovem guerreiro que foi amaldiçoado por um demônio que governava o mundo. Seu destino, bem como o de seus descendentes, está fadado a viver somente até os dezessete anos, quando morrerá prematuramente. Seu objetivo é acabar com o tirano e, ainda por cima, encontrar uma noiva para que sua batalha contra a maldição do demônio possa continuar durante as gerações. Dependendo da parceira escolhida, a criança terá diferentes habilidades (que, aliás, podem resultar em mais de 108 combinações diferentes) e passará a personagem principal, levando adiante o legado do antepassado. Para tentar quebrar a maldição, você conta com a capacidade de invocar deuses e diversas armas. Há toda uma ambientação das eras para colocar o jogador no clima, como somente os criadores de Tengai Makyou II (Far East of Eden II) conseguiriam criar. O game está prvisto para junho no Japão.

Arc The Lad III e Wild Arms 2

Os dois RPGs mais famosos da Sony (ela de novo) ganham suas seqüências. Em sua terceira versão, **Arc The Lad III** terá como protagonista não Arc, nem Erc, mas Alec, um jovem espadachim de 14 anos que viaja pelo mundo com seus amigos Lutz e Cheryl. O sistema ainda é o bom e velho RPG estratégico, tendo a ajuda da G-Craft (de Front Mission) nesse ponto. O game será completamente poligonal, tendo também CGs de altíssima qualidade.

A mesma quantidade de informação não foi dada em relação à Wild Arms 2. Já há algum tempo sendo planejado, ele ainda esá num estágio bem inicial. É esperar pelo lançamento desses dois campeões na preoferência do exigente público japonês.

Street Fighter III confirmado para DC

A Capcom pode não estar passando por uma fase de reestruturação, mas isso não significa que ela não vá produzir games de ótima qualidade. Afinal de contas ela já faz isso muito bem dessa forma (e em time que está ganhando não se mexe). Ela divulga sua lista de lançamentos e projetos para este ano. Primeiramente um rumor (nem tão rumor assim, uma vez que já era esperado há tempos) que se foi confirmado oficialmente: **Street Fighter III** está sendo produzido para Sega Dreamcast, entando em um estágio bem inicial. Ainda é incerto em qual dos arcades a versão DC será baseada, mas é pouco provável que seja a 3rd Impact, tendo em vista que seu lançamento está bastante próximo. Outras informações como data de lançamento e inovações não foram divulgadas.

Clássicos da Capcom no Game Boy Color

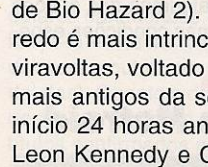
Para Game Boy Color, a empresa trabalha em versões de três de seus maiores clássicos: **Street Fighter Zero**, baseado no primeiro episódio com todos os personagens, combos e specials, além de um Practice Mode inédito; **1942** e **Ghosts & Goblins / Ghouls & Ghosts**, com três níveis de dificuldade e suporte para a Pocket Printer (periférico do Game Boy Color, lançado para que as fotos capturadas pela Digital Camera pudessem ser impressas), permitndo a impressão de recordes e passwords.

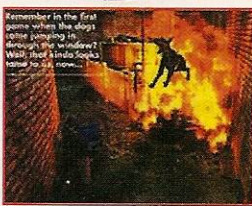
Rockman e cia. estão de volta!

Tron ni Kobun, anunciado na última TGS como seqüência de Rockman Dash / Megaman Legends, se revela somente uma Side Story. Enfocando o enredo nas aventuras da "vilã" (Vilã? Quem diabos teria coragem de chamá-la de vilã?) Tron Bone e seus irmãos, o game de ação será lançado em junho no Japão, e já marcado para a o mercado americano como **Rockman Gaiden**.

Isso você provavelmente já sabia. A novidade é que o jogo virá com um demo jogável de **Rockman Dash Episode 1: The Danger of Roll!**, verdadeira continuação do título. Na pele (ou metal...) de Rockman, você deve salvar sua amiga Roll que, juntamente com o avô Barrel, se meteram em uma grande encrenca. Quanto mais Rockmans melhor!

Bio Hazard... 3!?!

Finalmente a Capcom anuncia a continuação de seu mais famoso adventure (ou Survival Horror, como ela mesma prefere chamar): **Bio Hazard: Nemesis / Resident Evil Nemesis**, para o 32-bit da Sony. O Storyline foi escrito pelo pessoal do "círculo interno" da própria Capcom, e não de sua subsidiária Flagship (como foi o caso de Bio Hazard 2). Dessa forma, o enredo é mais intrincado, com várias reviravoltas, voltado mais para os fãs já mais antigos da série. A história tem início 24 horas antes da chegada de Leon Kennedy e Claire Redfield à cidade de Raccoon, tendo como protagonista Jill Valentine, do primeiro Bio Hazard. Tendo Chris viajado para a Europa atrás da verdade por trás da Umbrella Corp, Jill é testemunha de todo o terror de como a cidade foi infes-

RAPIDINHAS

tada pelo G-Virus e todos se transformaram em zumbis. Em um certo momento — mais exatamente quando BH2 tem início — Jill desmaia e fica inconsciente por 24 horas, quando o laboratório da Umbrella sob o distrito policial é destruído. Agora ela deve encontrar a saída da cidade para encontrar com Chris. O sistema será o mesmo de BH2, com personagens 3D e cenário pré-texturizados, mas com uma dificuldade muito mais elevada, visando o público mais experiente. A versão japonesa está programada para o final de outubro, enquanto a norte-americana sairá em 11 de novembro. Entretanto, a Capcom planeja mostrar o projeto em andamento durante a E3 deste ano. É esperar para ver!

Depois de dançar, é hora de tocar!

Vez da Konami, empresa que vem se destacando por seus jogos com tambores, dançarinos e DJs. Depois de todo o sucesso alcançado nos arcades com seu game musical com guitarras, a softhouse anuncia a conversão de **Guitar Freaks** para Playstation, prevista para 29 de julho. A versão terá uma série de inovações, como um novo modo Practice, três músicas inéditas e compatibilidade com o novíssimo joystick em forma de guitarra, dando uma maior sensação de "arcade em casa". Você também pode optar por usar o controle especial do Beat Mania, que também será compatível. É a Konami garantindo sua posição de primeiro lugar nas paradas de sucesso!

Metal Gear Solid Director's Cut?!?

Na onda de Remakes e versões "turbinadas", a Konami prepara o primor de sua obra-prima: **Metal Gear Solid Integral**. A nova versão terá 3 CDs, sendo os dois primeiros contendo o game com várias novidades e um terceiro com mais de TREZENTAS Training Sessions que, ao terminadas, darão acesso a novos eventos, missões paralelas e outras coisas no game normal. Ainda neste CD haverá uma opção chamada Snake's Survival Memorial Camera Club (SSMCC), onde será possível usar a câmera do game para fotografar as duas gatas do game (se bem que elas nem apareciam em corpo inteiro antes...), Dra. Naomi Campbell e a expert em comunicações (e ainda por cima linda!) Mei Lin. Outras personagens, como a russa Sniper Wolf e Meryl ainda não foram confirmadas para essa opção. Por fim, alguns filmes mostrando o Making Of de Metal Gear. Nos outros dois CDs, uma série de implementações. Os diálogos estarão todos em inglês, com os mesmos voice actors da versão americana, havendo uma opção para mudar o idioma das legendas (japonês ou inglês), visando uma maior internacionalização do game. Haverá a possibilidade de se escolher entre cinco níveis de dificuldade, indo desde o Beginner até o Expert, bem como a de espalhar guardas e itens em locais aleatórios a cada vez que se jogar. Novas roupas, um novo modo com visão de primeira pessoa, jogos inéditos para Pocket Station, novos ajustes para armas e controles são algumas das opções que se abrirão ao terminar o game cumprindo algumas condições específicas. Excelente notícia para os fãs da série!

Criador de Mario anuncia Metroid

Recentemente o criador de Mario, Shigeru Miyamoto, anunciou que um time de produção da Nintendo está trabalhando em um dos mais esperados games para N64: Metroid. Pela tradição, cada console da Big N teve somente uma versão do game da caçadora espacial Samus Aran e sua bio-armadura (com exceção do fracassado Virtual Boy). O primeiro episódio da série saiu para Nintendinho, já dando início à luta contra a os piratas espaciais Metroids e sua líder, Mother Brain. A continuação veio para Game Boy, com Metroid II: Return of Samus. Com Super Metroid (SNES) a série chegava à sua terceira versão. Todos no gênero plataforma, levando os jogadores à loucura. Claro que uma versão para o Nintendo 64 não poderia faltar. Nenhuma outra informação foi divulgada por Miyamoto, encarregado de supervisionar o grupo. Entretanto, rumores indicam que o game se utilizará do mesmo (ou, ao menos, um baseado nele) engine gráfico de The Legend of Zelda: OoT. Mais informações a qualquer momento.

A continuação de Zelda 64

A Nintendo anunciou estar trabalhando em uma seqüência para The Legend of Zelda: Ocarina of Time para o Disk Drive do Nintendo 64. Isso, todos já sabíamos. Contudo, a novidade é que, com as chances cada vez menores do periférico ser lançado (os cartuchos com 512Mbit, como Bio Hazard 2, possivelmente enterraram definitivamente a idéia), o trabalho do time de produção será colocado em um cartucho com a tecnologia Lock-On, como a vista em Sonic & Knuckles, que permitia aos jogadores conectar as versões anteriores de Sonic para poder jogar com a eqüídna vermelha. Aqui, os portadores do jogo original poderão guiar Link por diversas novas áreas, com novas missões e um possível novo enredo envolvendo os sábios e a Triforce. Tudo isso previsto para algo próximo ao final do ano. Quem esperava por novas aventuras do Hylian, pode ir preparando as armas...

Preparando-se para a E3

Uma série de softhouses já estão preparando os games que serão apresentados durante a próxima E3, na metade do mês de maio. A Nintendo é uma delas. Tendo em vista o relativo sucesso da empresa no mercado americano, ela trará uma série de bons títulos. **Donkey Kong 64**, da Rare, é presença obrigatória no estande, bem como o tão esperado **Ogre Battle III: Person of Lordly Calibur**, da Quest. Outros títulos incluem **Command & Conquer 3D**, estratégia originário dos PCs; **Eternal Darkness**, um game da mesma linha de Resident Evil; **F-1 World Gran Prix 2**, continuação da corrida da Video System; **Jet Force Gemini**, da Rare, de tiro em terceira pessoa numa mistura de Rockman com Tomb Raider; **Ken Griffey Jr's Slugfest**, baseball em alta resolução da Angel Studios; **Kobe Briant 2**, basquete; **Mario Golf**, da Camelot; **The New Tetris**, com várias novidades; **Pokémon Snap** e **Pókemon Stadium** (correspondente à segunda versão japonesa), trazendo mais de 150 monstrinhos para o N64; **Ridge Racer 64**, da Namco; **Riga**, semelhante à Perfect Dark; **Star Wars: Episode 1 Racer**, corrida com os pods; **Star Craft**, sucesso do PC em versão 64; e muitos outros.

Outra que já anunciou seus títulos foi a crescente Eidos, que anda atacando no mundo da informática também (confira Thief: The Dark Project nesta edição). Para Playstation temos **Fear Factor**, um adventure no mesmo naipe de animes, ocorrendo na Hong Kong do futuro com uma série de FMVs e com 4 CDs, previsto para dezembro; **Omikron**, game de ação poligonal, com um interessante sistema de reincarnação, onde você deve passar por diferentes personagens para continuar sua jornada; **Urban Chaos**, também de ação e poligonal, com mais de 27 missões, suporte para dois jogadores simultâneos e outros, sendo previsto para setembro; e **Saboteur**, uma versão poligonal do clássico da Sega Shadow Dancer, onde você faz o papel de um ninja que viaja junto com seu parceiro canino.

A Accolade também estará presente e apostará tudo nas corridas para Playstation. **Test Drive 6** (com mais de 40 carros reais, 30 novos circúitos, mais realismo e interatividade), **Test Drive Offroad 3** (com a nova capacidade de personalizar as configurações de seu veículo) e **Test Drive: Cycles** (com 24 pistas e várias motos reais, como Kawasaki e outras) serão as estrelas máximas. Fora isso, também estará presente **Demolition Racer**, semelhante ao Destruction Derby.

A Tecmo trará **Monster Ranch 2** (versão americana de Monster

Farm 2, onde você cria seus monstros para lutar em arenas) e **Gallop Racer** (de corrida de cavalos, correspondente à terceira versão no Japão).

Ape's Escape, **Bloody Roar 2**, **Crash Racing Team**, **Gran Turismo 2**, **Omega Boost**, **Spyro The Dragon 2**, **Tarzan**, **Tiny Tank** e **Unjammer Lammy** serão as estrelas da Sony que, se seguir a tradição, terá um dos maiores estandes da feira.

A ASCII virá com **R-Type Delta**, **Bass Landing**, **Rising Zan: The Gunman Samurai**, **Clock Tower II: The Struggle Within**, **Fighter Making** e **Echo Night**.

Por fim, a Activision apresenta seu leque de jogos para a feira americana: **Vigilante 8: 2nd Offense** (seqüência do já bastante popular jago de corrida, com vários novos efeitos gráficos, armas e movimentos especiais), **Nightmare Creatures II** (passando-se 100 anos depois da primeira versão, com 18 fases, novas armas e magias), **Wu Tang** (luta 3D entre dois a quatro jogadores, com nove lutadores e três modos de jogo), **Marvel's X-Men** (game de luta 3D com os X-Men), **Space Invaders** (o remake do clássico, com gráficos 3D, novo estilo e uma tonelada de armas), **Tony Hawk's Pro Skater** (skate) e **Toy Story II** (continuação do sucesso de animação da Disney).

A continuação de Breath of Fire

Mais uma da Capcom. Com o grande sucesso alcançado pela terceira versão do game no PS, a empresa anunciou estar trabalhando em uma continuação, Breath of Fire IV. Nada além disso foi confirmado. Nem mesmo o sistema, que pode tanto ser PS ou PSY, está decidido ainda.

Nova versão de Street EX2?

A Arika, uma das subdivisões da Capcom, está produzindo uma nova versão de seu SFEX2, batizada de Street Fighter EX2 Plus. Nada mais — sistemas, consoles futuros, data de lançamento, etc — foi liberado, exceto a presença do eterno oponente de Ryu, Sagat, neste novo game e novos visuais para alguns personagens. Mais um pouco de paciência...

Novas sobre Playstation 2

Desde a divulgação oficial no dia 2 de março de 99, muito se especulou sobre o Playstation 2. Mas, até agora, poucos são os fatos consolidados. O próprio nome do console, por exemplo, não foi decidido ainda. A Sony chama seu console de 128-bit carinhosamente de "o Novo Playstation" (que, aliás, foi um dos nomes prováveis para o console, mas rapidamente descartado), enquanto a mídia adota o nome de Playstation 2, uma vez que a empresa não parece estar disposta a abandonar a marca que tantos fãs reuniu. Por outro lado, a sigla oficial para a nova plataforma é uma única: **PSY**. A explicação para essa decisão não poderia ser mais estranha. O primeiro Playstation era chamado, no exterior, de PS**X**. A letra no alfabeto que vem logo depois de "X" é "Y". Logo, sendo o Playstation 2 o console da próxima era, nada mais justo que chamá-lo de PS**Y**. A data de lançamento anunciada para o mercado japonês é o final do ano fiscal de 99 (em março de 2000). Contudo, fortes rumores indicam que o console não será lançado nesta data, mas sim ANTES disso, exatamente cinco anos após o lançamento do Playstation original. Dessa forma, se os rumores estiverem corretos, 3 de dezembro deste ano seria o dia do PSY. Quanto aos EUA, 9 de novembro de 2000 (um ano depois do lançamento do DC nos States) é a data mais provável.

Quanto ao preço, a empresa está tentando manter como teto 400 dólares, quase duas vezes o valor do Sega Dreamcast. Um custo alto mas justo, tendo em vista que todos os componentes internos foram desenvolvidos especialmente para este fim. Em compensação, ele teria já em seu lançamento um contingente imenso de games, logo que todos os jogos do primeiro PS serão compatíveis com o PSY (o processador central de entrada e saída do 128-bit é basicamente o mesmo em ambos, permitindo seu funcionamento). Agora, se os títulos sofrerão alterações quanto aos gráficos, resolução, texturização ou outros, é outra história. Uma possibilidade provável, sendo que os emuladores de PS permitem o uso de placas aceleradoras 3D para deixar os games em alta resolução. Mas a própria Sony afirmou não ter este objetivo, apenas quer que os jogos antigos rodem normalmente no novo console.

Falando em gráficos, oficialmente o PSY é capaz de exibir um máximo de 75 milhões de polígonos por segundo, 25 vezes mais que o DC. Todavia, estes são valores sem a aplicação de texturas ou quaisquer efeitos (mesmo o simples Gourad Shaded), enquanto os 3 milhões do console da Sega são o valor para todos os componentes ligados. Vendo sob este ângulo as coisas ficam mais igualadas: somente com efeitos de luz, filtros e texturização, o número de polígonos por segundo cai para 20 milhões. Com efeitos mais avançados, como Bezier Curves, filtração bi-linear, anti-aliasing, correção de textura ou Z-buffering, pode-se estimar 8 milhões de polígonos por segundo, apenas 2.7 vezes mais que o Dreamcast. Uma batalha mais justa, não?

Comparando-se a capacidade de polígonos com os consoles atuais, temos **PlayStation 2:** por volta de 20 milhões de pps; **Dreamcast:** por volta de 3 milhões de pps; **PlayStation:** por volta de 360.000 pps; **Nintendo 64:** por volta de 150.000 pps.

Na lista de periféricos, controles e novos Memory Cards, com maior capacidade de armazenamento e velocidade de transmissão de dados, serão lançados. Por outro lado, estes mesmos componentes (até mesmo o Pocket Station) do PS serão compatíveis. Na conferência do dia 2 de março, por exemplo, os vídeos eram controlados por um joystick Dual Shock. Aliás, é bem provável que hajam quatro entradas para joystick, tendo em vista o sucesso do recurso no Nintendo 64 e Dreamcast.

A mídia utilizada será o DVD (o Digital Video Disk, com 4,7 Giga de memória), mas o drive também tem a capacidade de ler CDs (com 650 Mega de armazenamento), que ainda será a mídia principal do game. Ou seja, DVDs somente quando necessário. A velocidade do Drive não foi especificada, dependendo mais do padrão utilizado em datas próximas ao lançamento. Mesmo que o console utilizasse os drives atuais de 6x (6 megabytes por segundo), ele já seria 28 vezes mais rápido que o drive de duas velocidades do PS (300 Kbytes por segundo).

Em relação à capacidade de rodar filmes em DVD, pouco foi dito. A Sony apenas disse que esta função não estará disponível de início, mas poderá ser lançado um periférico para tanto, já que dois (o drive e o decompressor de MPEG2) dos três componentes necessários para isso já estão presentes no PSY. Dessa forma ela não acabaria com seu atual mercado de aparelhos de DVD. Um Modem foi comentado. Todavia, a empresa procura fixar suas pesquisas nas especificações técnicas do console.

Entre as empresas já a bordo, temos a Atlus, Capcom, Enix, From Software, Gasto, Koei, Konami, Namco, Square, 3DO, 989 Studios, Acclaim, Electronic Arts, GT Interactive, Naughty Dog, Sony Computer Entertainment America, Ubisoft, Asmik Entertainment, Climax, Artdink e Sony Music Entertainment. Já os títulos, poucos foram anunciados. A From Software trabalha no seu RPG em primeira pessoa, **King's Field 4**, e no simulador **Armored Core 2**, além de um terceiro não revelado. A Ubisoft confirmou **Rayman 2**, **Racing Simulation: Monaco** e **D-Jump**. Somente isso.

Novas informações são aguardadas durante a próxima E3. Até lá, só nos resta estipular quais serão as verdadeiras características do console durante seu lançamento.

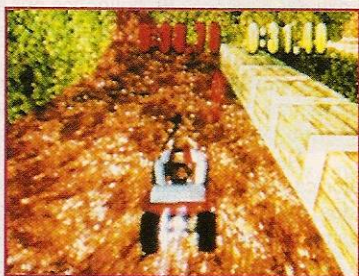
Dreamcast a caminho!

Com as rencentes notícias sobre o Playstation 2, a Sega começa a anunciar suas armas para o combate pela preferência do público. O primeiro passo a ser dado será o lançamento de seu console em outros países, área onde a empresa está investindo pesado. Na Europa, o Dreamcast será lançado com uma cor azul clara, diferenciando-se das outras versões, apesar do preço ainda não ter sido estipulado. Em contrapartida, a versão canadence e norte americana já possuem este dado. No Canadá, onde a Sega está investindo mais de cem milhões de dólares em campanhas de marketing, o console será vendido a 299 dólares canadences. Já nos Estados Unidos, a Sega of America planeja lançá-lo em duas versões, sendo uma delas com Modem (por 199,99 dólares) e outra sem e com um preço reduzido (algo em torno de 149,99 doletas). Quanto a datas, pouco foi dito. Entretanto, no dia 9 de setembro deste ano ocorrerá o lançamento do Sega Dreamcast nos States. Os títulos confirmados para o lançamento são **Super Speed Racing**, **House of the Dead 2**, **Sega Sports NBA 2000**, **Sega Sports NFL 2000**, **Castlevania**, **Hydro Thunder**, **Mortal Kombat Gold**, **Ready 2 Rumble Boxing**, **Sonic Adventure**, **Soul Calibur**, **Street Fighter Alpha 3** e **Virtua Fighter 3tb**. Até o final do ano, **Marvel vs Capcom**, **Power Stone**, **Slave Zero**, **Trick Style** (todos para o dia 2 de outubro), **NBA Showtime** (para 2 de novembro), **Resident Evil: Code Veronica** e **Shenmue** (2 de dezembro) se unirão ao leque de games do DC americano.

O mercado de games começa a esquentar com a aproximação dos dois gigantes...

ESPAÇO DO LEITOR

RECORD

E os desafios continuam! Desta vez, os méritos ficam para a dupla dinâmica **José & Rafael** de **Bragança Paulista - SP**. Eles conseguiram baixar o record da edição passada (feito pelo leitor **Lucas Graczyki**) que era de 0:34.70, baixando para 0:31.40. Eles dizem que se alguém bater este record, eles vão tentar fazer um melhor ainda!

A rivalidade começa a aumentar entre os leitores da Gamers! **Vantuir B. Ferreira** de **Piraças - SC** também mandou seu record, e por pouquíssima coisa não bateu a dupla **José & Rafael** (ao lado). Mesmo assim, seu melhor tempo foi de 0:32.63, e não poderia deixar de ser mostrado. A escolha do mais rápido corredor tá começando a ficar boa!

CLUBES

Card Games Club
Enviamos truques, manhas e passwords para Super NES, N64. Escreva para Lindon Jonson, Sitio Canta Galo - CEP 62781-000 Acarape - CE

Clube Toca do Vício
Convocamos os feras e as belas a darem o Start no clube oficial só de Playstation, número 1 de Goiás. Rua 05, nº 15, Vila Rio Vermelho - CEP 76330-000 Jaraguá - GO

MW Club
Conosco você saberá tudo sobre The King of Fighters '98, o futuro lançamento da Capcom para o Dreamcast: Resident Evil Code Veronica, e vários lançamentos. Rua Joaquim Machado Sobrinho, 458 - CEP 37165-000 - Campo do Meio - MG

The Best of Playstation Club
Temos carteirinha e jornalzinho. Não cobramos taxa de inscrição! Rua Olavo Bilac, 635 - CEP 64260-000 - Caixa Postal 5 Piripiri - PI

Club Games
Este clube responde dúvidas sobre jogos e dá dicas. Para PC, SNES, Saturn, Playstation, N64 e Dreamcast. Av. Eptacio Pessoa, 3350/402 - CEP 22471-000 - Rio de Janeiro - RJ

EX Game Club
Temos carteirinha, revista mensal e não cobramos taxa. Os interessados deverão mandar um E-mail para deluxis@zaz.com.br ou carta para a Rua Duque de Caxias, 677 CEP 92020-040 - Canoas - RS

Master Debulators of Game Shark Club
Trocamos qualquer tipo de informação sobre os acessórios Game Shark e Action Replay. Rua Lázaro Samuel da Silva, 78 Centro - CEP 16880-000 - Valparaiso - SP / Rua João Rocha , 184 Jardim Nova República 4 - CEP 13870-000 São João da Boa Vista - SP

Clube Game Mythologies
Rua Siria, 128, Jardim Nações - CEP 13256-741 Itatiba - SP

Warlock of the Games
Rua Forte do Castelo, 33 Jardim Iporã, Santo Amaro - CEP 04865-070 - São Paulo - SP

Female Detonator of Games
Mande suas dicas e truques inéditas de video game, do sistema Playstation. Rua da Glória, 790 - apto 132, Bairro Liberdade - Cep 01510-000 - São Paulo -SP

Equipe Mega Games
Já detonamos Tomb Raider 3, Zelda 64 e Odd Word Exodos com todos os personagens salvos, que são 300 no total. Mande- nos um E-mail com dúvidas sobre jogos de Playstation, Saturn, Nintendo 64, SNES e PC. ropisi@zaz.com.br

Hello pessoal da Gamers. Sou mais um mero mortal fã de vocês, que os acompanha desde 1997 pra cá. Sou um fiel leitor da Gamers e tenho algumas perguntas: 1ª Por que vocês só respondem mais cartas de São Paulo? 2ª Pra que servem os Gold Falcons de Alundra? 3ª Em Alundra, para que servem o bar e a loja de Merric, que só vende seus itens à 10.000 Gilders? 4ª Será que Alundra terá algum tipo de continuação para o Playstation? 5ª Por que vocês não fazem uma estratégia de Tomb Raider III? 6ª Quem é que faz aqueles "bonequinhos" piadistas das matérias? Acho muito legal. Só poderia ser a Gamers mesmo, não é?

Cristiano N. Pimentel
Alagoinhas - BA

Como vai Cristiano? Sentimos muito você ser nosso fã, mas agradecemos a preferência. Indo para às perguntas...: 1ª Epa! Não temos culpa se não recebemos cartas de outros lugares; para que esse tabú seja quebrado, cadê a galera? Onde estará Karen Maeda e Aline M. Santos? 2ª Os Gold (na verdade é Gilded) Falcons servem para conseguir alguns itens durante o jogo, pois a inflação é grande no game (assim como em todo nosso país...), tornando os itens super caros! 3ª O bar serve para você se divertir e pegar três Life Vessels em um certo momento do game, onde você participa de três puzzles para consegui-los. A loja do Capitão Merric é onde você "ganha" itens, usando os Gilded Falcons. Caso você tenha muita paciência (cerca de uns 15 ou 20 dias jogando apenas para juntar dinheiro, cerca de 16:00 horas diárias...) para conseguir juntar apenas 9.999 Gilders. Depois de encontrar uns 20 Gilded Falcons, vá falar com Merric e ele vai lhe dar um item em troca da quantidade destas relíquias (não se preocupe, você não as perderá depois de entregá-las a Merric). Depois de ganhar o item, Merric vai pedir uma quantidade maior das mencionadas relíquias para que você possa ganhar mais itens, acessórios e Life Vessels. 4ª Espera-se que sim! 5ª Mas nós já fizemos, procure pela revista World Games nº1. 6ª Encontramos alguns aqui e alí, então adicionamos em nossas páginas para dar um "tchan". Se tudo for rígido e certinho demais, acaba ficando muito chato. ***Obs.:*** *aquele comentário que você fez, usando os personagens do game Alundra com FFVII foi a maior besteira que vimos nas últimas semanas. Seria melhor colocar a Tifa e a Meia juntas para entrar nos sonhos e dar muita porrada, não acha?*

E aí galera da Gamers, tudo bem por aí? Eu quero tirar algumas dúvidas. 1ª O CD de jogo, de qualquer console de CD pode usar no aparelho de som? 2ª O Street Fighter 3 pode ter a versão para Playstation? Quando? 3ª O CD de música pode usar no video game? 4ª Que dia vocês vão dar dicas inéditas do jogo FFVIII? 5ª Quando vão lançar o Playstation 2? Se for Verdade.

Maicon B. Costa
Guaxindiba SG - RJ

Não aquilo que se diga "tudo às mil maravilhas", mas tá indo bem, obrigado. 1ª Sim, mas o mesmo pode não funcionar se ele for de faixa interna (a música só poderá ser ouvida no game, enquanto estiver jogando...), mas se ele possuir faixa externa, será possível escutar as músicas do game. 2ª Muito pouco provável. É certo que a Capcom conseguiu um

milagre fazendo uma conversão soberba de Street Fighter Zero 3, mas Street Fighter 3 é muita coisa para o console da Sony. O jeito é torcer para o Playstation 2 ou para o Dreamcast. 3ª Sim, hoje em dia consoles de CD podem rodar CDs de músicas para serem escutados, mas o som vai depender muito da sua TV (escutar música sem graves, variações de sons e tal, é muito ruim!). 4ª Vai demorar um pouco, mas pretendemos mostrar o máximo que pudermos da obra prima da Square (fatos de Arquivo X estão presentes no game!). 5ª Ainda não há previsão de lançamento e nem mesmo sabe-se todos os detalhes (confirmados pela Sony) do console. Mesmo sem datas, é bem provável que ele seja lançado lá pelo ano 2000. Relacionado a aquela sua pergunta, no finalzinho da carta, seria Guaxindibaense? Guaxindibaiano? Guaxindibabeiro, ou algo do gênero? Valeu pelo desenho!!!

Estou com uma dúvida no jogo The City of Lost Children. Na parte que tem um homem impedindo minha passagem na escada, o que deve fazer para que ele me deixe passar? Já toquei o sino mas ele não sai, por favor me ajudem.

Edevardine P. Loudeir
São Paulo - SP

É isso aí Ede, você está fazendo tudo certo, pois só tocando o sino que ele vai cair fora. Mas isso é um pouco chato, pois ele só sairá se você tocar o sino perto dele (do lado esquerdo da tela, ao lado da escada, para ser mais exato). O cúmulo deste jogo é a paciência! Mais dúvidas, é só mandar! Até a próxima...

Olá pessoal, beleza? Bom, essa é a minha primeira carta para a revista e gostaria de dizer que venho acompanhando a Gamers desde a edição nº17. De lá para cá, venho percebendo que além de continuarem fazendo um ótimo trabalho, vocês estão melhorando cada vez mais. E como a leitora Karen Maeda, eu acho que o quê falta na revista são algumas páginas a mais, pois as 64 de cada mês já não dão mais conta. Agora vamos passar para o interrogatório: 1ª Qual o significado do símbolo que aparece nas costas do Akuma? 2ª Por que a abreviação de Playstation é PSX? 3ª Existe alguma chance do FFVI ser lançado nos EUA pela Square/EA? 4ª E o FFVIII, quando sai por lá? 5ª Existe alguma dica para o Capcom Collection (Ghouls N' Ghosts) para PSX, como invencibilidade...? 6ª Por que no Xenogears, mesmo terminando o jogo no level 76 (Fei), eu não consegui ir além da terceira Skill com Fei e com a maioria dos demais? Com Citan eu consegui até a quarta (Billy já vinha com a quarta e Emerilda na sétima...). Bom, sem mais agradeço desde já o saco que vocês têm para atender à nós, seus "queridos" leitores, mas uma vez, parabéns pelo excelente trabalho. Continuem assim e até a próxima.

Rodrigo O. Mendes
São Paulo - SP

É Rodrigo, estamos + ou -; valeu por perguntar! Até que para sua primeira carta não está mal e agradecemos pelos elogios, mas achamos que a revista poderia ser muito melhor, se o tempo não fosse nosso inimigo (além de ter muito a fazer, os problemas pessoais e assim vai indo...). Parece que ninguém esqueceu a karen Maeda, mas ela sumiu (onde estará ela?), e percebemos que 64 páginas é muito pouca. Mas como mencionamos, o tempo é muito curto (digamos que uma hora para você equivale a um minuto para nós!) e devido a isso, juntamente com os outros produtos, a coisa se complica. Quanto ao seu interrogatório, só falamos perante um juiz na suprema corte... Esquece! Confira: 1ª Aquela letra que aparece nas costas de Akuma significa (traduzindo ao pé da letra) "Morte Prematura", e em japonês, sua pronúncia, é "Yoa". De qualquer forma, tem relação com a morte (já mencionamos que Gamers também é cultura?)! 2º Não sabemos ao certo, há tanto o que fazer que não pesquisamos isso. Vai ver é algo que a Sony divulgou relacionado ao produto e virou mania nacional (ou mesmo mundial) abreviar Playstation como PSX. Outra explicação lógica, ou quase, é que o console deve ter sido feito para ser uma seqüência, tanto que ouvimos rumores de que a abreviação do Playstation 2 seria PSY. Vai entender, existe louco pra tudo no mundo dos games! 3ª Pelo que sabemos, vai sair a versão americana sim, juntamente com FFV; sendo divulgado como Final Fantasy Anthologies. 4ª Está previsto para 30 de agosto. 5ª Dicas, dicas não há nada de muito interessante, mas experimente manter pressionado L1+Start, no controle 2, sobre a opção "Backup", então no controle 1, pressione Start. 6ª Bem, explicar neste pequeno espaço é complicado, mas vamos a um resumo. As Skills são aprendidas através do uso constante de certos combos, até o momento em que aparecerá o nome da técnica e uma barra verde que sobe a cada vez que o combo é usado. Quando atingir 100 pontos, o comando exato é revelado e seu efeito especial é manifestado, tornando o combo numa técnica. O mesmo equivale para todos os outros personagens. Para maiores explicações, procure pela edição nº31. Valeu pelos agradecimentos e aguardamos de nossos "queridos" leitores e "leitoras", que andam meio sumidas.

E aí galera da Gamers, tudo bem? É a primeira vez que escrevo pra vocês, e é com muito prazer que escrevo! Bem, vamos ao que interessa, né? Eu sou leitor da Gamers já há algum tempo e nas últimas edições publicadas não consegui a dica para solucionar minha dúvida sobre Street Fighter Alpha 3. A dúvida é a seguinte: "o que eu devo fazer para conseguir escolher o Evil Akuma"?

Reginaldo T. de Sousa
Jandira - São Paulo

Sim, tombando e levantando, mas está tudo bem! Valeu pela preferência, mas essa pergunta já não foi respondida em alguma edição anterior? Também não saiu dica? Bem, sabemos que é chato pedir para procurar em outras edições, mas vamos esclarecer sua dúvida. Primeiramente você deve entrar no World Tour Mode e escolher o personagem com quem você mais sabe jogar e fazer combos destruidores. Detone todos os inimigos seguindo as regras, às vezes exigidas, e consiga o level 30-31 antes de chegar na batalha final contra Bison/Vega (para isso você deve fazer muitos perfects e combos, hein!). Conseguindo tal façanha, um novo ponto no mapa vai surgir, lá você enfrentará Guile, outro ponto vai surgir e nele chega a hora de encarar Evil Ryu. Tendo entre os léveis 30-31, um terceiro ponto surgirá ao extremo do lado direito do mapa, lá estará o impiedoso Shin Gouki (Evil Akuma...). Agora basta derrotá-lo, então, no final dos créditos, o comando necessário para controlar o cara vai aparecer. Salve a informação no seu memory card e divrita-se!

Oi "gentem"! É a primeira vez que escrevo, mas eu sou da casa, viu? Vocês estão de parabéns, esta é a melhor revista do mundo inteiro! Aposto que nenhuma explica tão bem e detalhadamente. Bem, adorei as edições do PE (Parasite Eve), foi +QD+! Espero que detonem o FFVIII e avisem quando lançar a versão americana, também espero que deixem reservado um espaço, pois senão irá acontecer de um mês vir e outro não, o que me deixa fervendo de raiva! O que eu queria mesmo é uma dica para o jogo do PS: "Herc's Adventures", pelo menos um código de Game Shark, pelo amor de Deus! Eu não sei, mas se já publicaram, passe novamente, please! Bem, já viram o meu desespero, né? Espero que me ajudem!

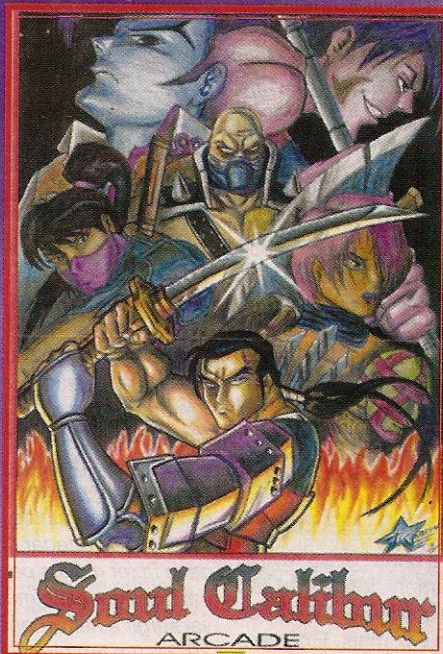
Andréa Matsubara
São Paulo - SP

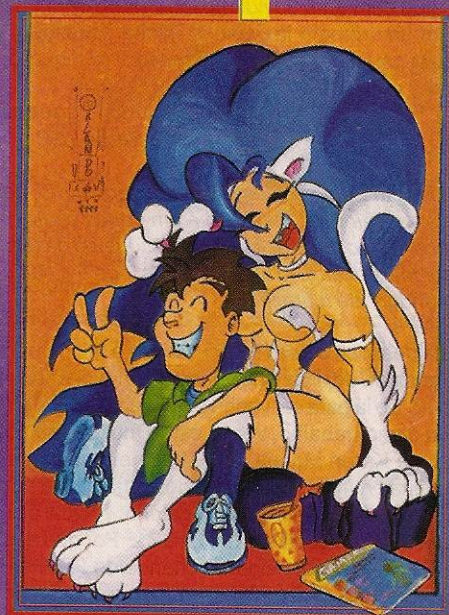
É bom saber que você já é de casa Dea (se nos permite chama-la assim), e muito obrigado pelos elogios, mas estamos muiii...to longe (alguns anos-luz) de ser a melhor revista do mundo. Quanto ao conteúdo explicativo da revista, fazemos o que podemos. Como você deve ter notado, já demos início à estratégia de FFVIII, abrangendo um pouco de tudo (tradução das principais falas, menus e assim vai...). Em relação à mancada da estratégia sair em uma edição sim e em outra não, estamos fazendo todo o possível para que ela seja finalizada o quanto antes, confira mais adiante. Quanto ao game Herc's Adventure, vejamos o que conseguimos para acabar com seu desespero:

A Key P1 .. 800C4B40 0001
D Key P1 .. 800C4B44 0001
H Key P1 .. 800C4B3C 0001
Energia infinita P1
.... 800C4AE0 00BE
Chaves infinitas P1
.... 800C4B3A 0009
Lightning Bolts Infinitos P1
.... 800C4AF0 0009
Dinheiro infinito P1
.... 800C4AE8 0063
Lanças infinitas P1
.... 800C4AF6 0063
P Key P1 .. 800C4B42 0001
Ray Gun P1 800C4B06 001E
U Key P1 .. 800C4B3E 0001

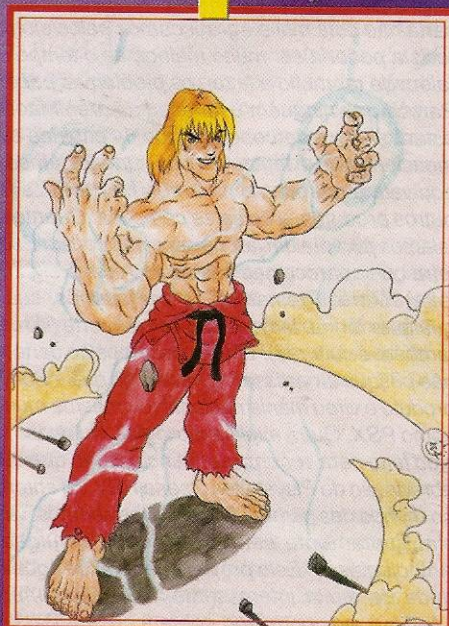
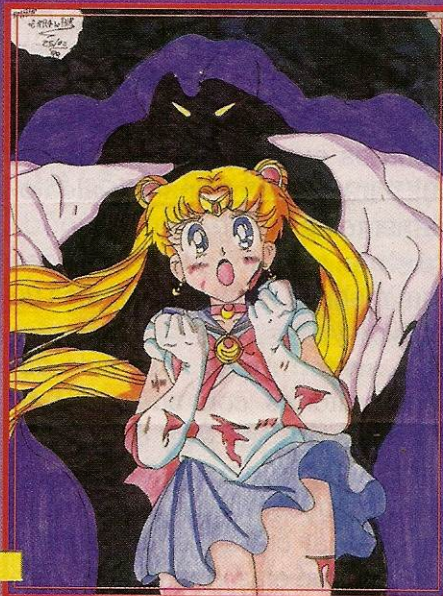
Espero que esta ajudinha, na base de "Game Shark", seja de grande utilidade para você Dea, e ficou bacana os desenhos dos personagens de FFVII na sua carta. Não deixe de nos escrever, hein!

FERAS DO TRAÇO

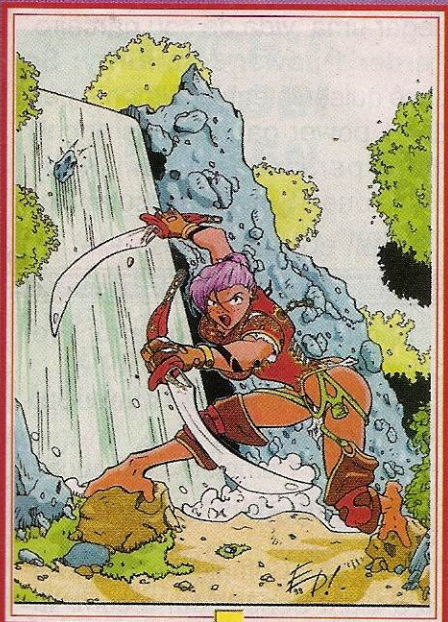
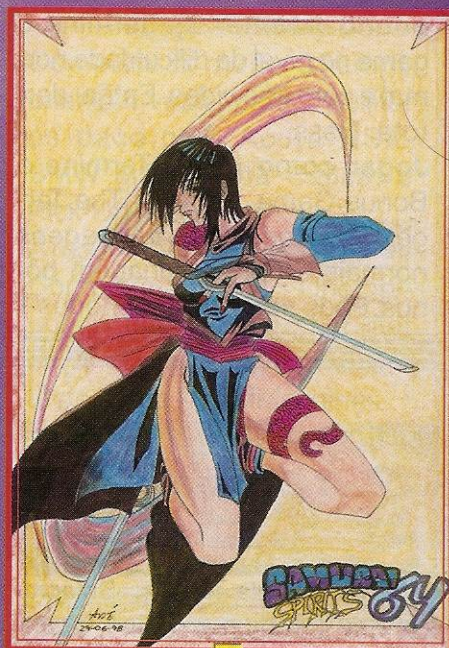
William Yudy Uehara
Vila Carrão - SP

Robson Nascimento Cruz
Salvador - BA

Orlando A. do Nascimento
São Paulo - SP

Marcio & Anderson V. Guedes
São Paulo - SP

Eduardo Mazucato
São Paulo - SP

Caio Thiago de Andrade Oliveira
Teresina - PI

Leonardo F. Duarte
São Paulo - SP

Anna Carolina F. Guzzo
Warlândia - MG

Aline de Miranda Santos
São Paulo - SP

Eduardo de Oliveira
São Paulo - SP

Eduardo Müller
Porto Alegre - RS

André Luiz Cassemiro
São Paulo - SP

Mande suas dicas inéditas, desenhos, críticas e sugestões para a redação da Revista Gamers: Rua Pio XI, 230 - Alto da Lapa
CEP 05060-000 São Paulo - SP ou E-mail: gamers@edescala.com.br

N64

SUPER SMASH BROS.

Jogar como Captain Falcon: Termine o game com qualquer personagem em qualquer nível de dificuldade e número de vidas. Então, derrote o Captain Falcon. Alternativamente, termine o game em menos de vinte minutos. Então, derrote o Captain Falcon.

Jogar com Purin (Jigglypuff): Termine o game com o Captain Falcon em qualquer nível de dificuldade e número de vidas. Então, derrote Purin.

Jogar com Ness de Earthbound (Mother 2): Termine o game no nível de dificuldade normal e com três vidas. Então, derrote Ness.

Jogar como Luigi: Termine o Bonus Game 1 "Break The Target" com os oito personagens normais e um personagem bônus. Pode ser durante o Bonus 1 practice. Então, derrote Luigi. Se você perder a partida, complete Bonus 1 novamente com qualquer personagem para uma revanche.

Mew na Pokeballs: Destranque todos os quatro personagens bônus para que Mew apareça aleatoriamente na Pokeballs.

Custom menu: Lute 100 vezes com Yoshi vs. Kirby para opções de multi-player.

Item switch menu: Acumule duzentas vitórias com qualquer personagem em seu total de records para habilitar um menu item switch. As opções deste menu incluem alternar certas armas e a freqüência que elas aparecem. Alternativamente, selecione o modo versus, escolha qualquer personagem para você e os 3 jogadores do CPU. Selecione o modo "Stock", fixe o número de vidas em 10 e para o computador cinco. Comece o game e vença. Então, entre na tela de options no modo versus para acessar o menu items switch.

Sound test: Termine o Bonus Games 1 e 2 com todos os personagens, incluindo os secretos. Também pode ser durante os Bonus 1 e 2 practice.

Estágio Classic Mushroom Kingdom: Termine o game com os oito personagens normais. Então o estágio Classic Mushroom Kingdom estará disponível no modo versus.

Mudar as roupas: Na tela de seleção de personagens, pressione C-◀, C-▶, C-▲, ou C-▼.

Mudar visão do personagem: Na tela de biografia do personagem, segure Z e pressione o direcional analógico.

Emprestar uma vida do parceiro: Comece um team game no modo versus. Então, se você perder uma vida, pressione Start para pegar uma vida de seu parceiro.

Perder 1 power com Kirby: Se você quiser intencionalmente perder 1 power ganho após engolir outro personagem com Kirby, pressione L para executar seu insulto.

N64

Ajustar cor da névoa: Selecione uma corrida non-series. Quando a tela enfraquecer, segure L + R + C-▲ + C-▼ + C-◀ + C-▶ + ↓ e espere até a tela de seleção de pista ter aparecido por completa e pressione → até uma opção para ajustar a cor da névoa aparecer.

Pista refletida no modo Series: Selecione o modo Practice e escolha a versão refletida de qualquer pista. Uma vez na pista, saia e comece uma corrida no modo series. A pista estará agora na versão mirrored.

Pista Clover: Complete com sucesso a segunda semana da Sport Series.

Pista Fuji: Complete com sucesso a segunda semana da Sport Series.

Pista Oval: Complete com sucesso a segunda semana da Heavy Series.

Pista California: Complete com sucesso a quinta semana da California Cup.

Five-Oh car: Complete com sucesso a Sport Series.

Predator car: Complete com sucesso a Sport Series com o Five-Oh car.

Mano car: Complete com sucesso a Sport Series com o carro Predator.

Squirrel car: Complete com sucesso a Light Series.

Insect car: Complete com sucesso a Light Series com o carro Squirrel.

Forklift car: Complete com sucesso a Light Series com o carro Insect.

Mountain Dew truck: Complete com sucesso a Heavy Series.

OL' truck: Complete com sucesso a Heavy Series com o Mountain Dew truck.

Camper truck: Complete com sucesso a Heavy Series com o OL' truck.

Semi truck: Complete com sucesso a California Cup.

Playstation
BUST-A-MOVE 2: DANCE HEAVEN MIX
(TENGOKU MIX)

Level bônus

*Obtenha um ranking de **"Fever Time"** em cada level para habilitar o level bônus Pander.*

Jogue como Columbo

Termine o game com Shorty.

Jogue como ChiChi e Sally

Termine o game com Capoeira.

Jogue como Robo-Z Gold

Termine o game no modo Mix e habilite o level bônus Pander.

Jogue como Pander

Termine o game com Robo-Z Gold e habilite o level bônus Pander.

Playstation
TENCHU: SHINOBI GAISEN

Mais itens

Na tela de seleção de item, segure ▲ (ou □) e pressione L1, R1, ↑, →, ↓, ←.

Duplicar cada item

Na tela de seleção de itens, segure ▲ e pressione L1, R1, ↑, ↓, →, ←.

Level bônus

Termine com sucesso o game com Rikimaru. O level 2030 A.D. irá aparecer na opção time attack.

Idiomas extras

Termine o game com sucesso para habilitar uma seleção de línguas na tela de opções. Isto permite que o diálogo seja mostrado em espanhol ou francês.

Playstation
AIR RACE CHAMPIONSHIP

Jet bônus Light Flyer: Complete com sucesso o game com o final normal, no modo Limit 500 ou Unlimited.

Jet bônus Leo Copter: Complete com sucesso o game com o final bom, no modo Unlimited, Mirror ou Reverse modes.

Jet bônus Foo Fighter: Complete com sucesso o game com os jatos bônus Light Flyer e Leo Copter, no modo Unlimited, Mirror ou Reverse.

Jet bônus The Fly: Complete com sucesso o game com o jato bônus Foo Fighter, no modo Unlimited, Mirror ou Reverse e destrua todos os balões no level bônus.

Playstation
MEN IN BLACK

Pular de fase

No tela de opções, pressione ← (2 vezes), →, ←, →, ← (3 vezes), □.

N64
CHAMELEON TWIST 2

Alternar roupa

Colete as 20 coins e derrote o chefe em qualquer level. Então, pressione Start na tela de seleção de level para acessar uma nova opção chamada "Costumes".

Alternar fundo

Complete com sucesso o game e salve. Reinicie o game para ver os fundos alternados após deixar qualquer menu.

Dreamcast
GET BASS

Mudar a cor da isca

Na tela de seleção de isca do modo Consumer, pressione ↑ ou ↓ para mudar a cor da isca.

Dreamcast
SUPER SPEED RACING

Super Speed mode

Complete o modo Championship uma vez.

Pace cars bônus

Complete o modo Championship 4 vezes para habilitar os pace cars Acura NSX, BMW M3, Toyota Celica, e Pick Up-Truck pace.

Ângulo de câmera bônus

Complete o modo Championship um vez para habilitar um ângulo de visão semelhante ao game Micro Machines.

Dirigir com S. Hattori

Complete o modo Championship uma vez para habilitar um motorista japonês.

Playstation
A BUG'S LIFE

Vidas infinitas

Vá para o training mode e encontre as letras para formar "FLIK" para ganhar uma vida extra. Repita isto para obter tantas vidas quanto precisar antes de voltar para o game normal..

Playstation

Jogue como Lug Nut

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "LUGNUT" na tela de códigos para habilita Lugnut. Lug Nut é um Frankenstein skateboarder com 95% em todos os atributos.

Jogue como Bink

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "BINK" na tela de códigos para habilitar Bink, skateboarder alien.

Jogue com o Red Car

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "REDCAR" na tela de códigos para habilitar o carro vermelho.

Jogue como Dominique

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "DOMINIQUE" na tela de códigos para habilitar Dominique. Dominique é um monstro com 95% em todos os atributos.

Jogue como Nyub

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "NYUB" na tela de códigos para habilitar Nyub.

Jogue com o White Car

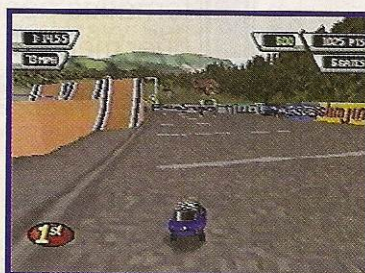
No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "WHITECAR" na tela de códigos para habilitar o White Car.

Jogue como TP

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "TP" na tela de códigos para habilitar TP. TP é uma múmia com 95% em todos os atributos, com uma bike chamada Pharoah.

Jogue como Geep

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "GEEP" na tela de códigos para habilitar Geep, o biker alien.

Jogue com o Blue Car

No menu principal, coloque o cursor sobre "Memory Card" e pressione ← ou → e escolha a opção "Codes". Então, entre com "BLUECAR" na tela de códigos para habilitar o Blue Car.

Playstation

Modos secretos

Selecione o modo arcade ou arrange. Então, pressione Select ou ↑ na tela de seleção de dificuldade para exibir a tela "Secret Mode". Então, entre com um dos seguintes códigos para habilitar o modo correspondente.

Another mode: pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes).

Maniac mode: pressione ← (2 vezes), → (2 vezes), ← (2 vezes), → (2 vezes).

Double mode: pressione ↑ (2 vezes), ↓ (2 vezes), ←, →, ←, →.

Mirror mode: pressione ←, →, ←, →, ←, →, ←, →.

PC

GRUNTZ

Cheat Codes

Durante o game, aperte Enter e digite um dos códigos abaixo, então aperte Enter novamente para ativar o código:

RESULTADO	CHEAT CODE
Traitor mode	MPTRAITOR
Zombie mode	MPBACK2LIFE
Grunt fica invisível	MPCLOAKINGDEVICE
Grunt mata instantaneamente	MPOHMYGODTHEYKILLEDKENNY
Grunt fica mais rápido	MPMEEPMEEP

GAME SHARK

PLAYSTATION

SAGA FRONTIER 2

(Testados na versão 2.3)

Destravar o jogo D00DC7D6 1040
.... 800DC7D6 1000
ou D00DC7D2 0000
.... 800DC7D2 2402

Códigos normais

Jobs Points Max 800103D4 FFFF
Special Attack infinito
.... 801F4D96 6327
.... D01D5D66 2484
.... 801D5D64 ????
JP infinito D01C9C22 2405
.... 801C9C20 0000
CR Max 80010638 423F
.... 8001063A 000F
CR Max Durante a batalha
.... 800107F8 423F
.... 800107FA 000F
Personagem especial (Arren)
.... D01AED50 0063
.... 801AED52 0063
Sword especial . 800A7462 FFFF

Códigos apenas para Caetla

Dinheiro infinito
.... B01F0070 00000000
.... 80010408 FFFF
Todas as Arts
.... B01F0001 00000000
.... 3001003C 00FF

Códigos para todos os personagens

Max HP (Caetla)
.... B01F0070 00000000
.... 8001040C 03E7
.... B01F0070 00000000
.... 8001040E 03E7
Max LP B01F0070 00000000
.... 80010410 FFFF
Max WP B01F0070 00000000
.... 80010414 FFFF
Max WP-S ... B01F0070 00000000
.... 30010417 0063
Max JP B01F0070 00000000
.... 80010418 FFFF
Max JP-S B01F0070 00000000
.... 3001041B 0063
Max Skill Level
.... B01F0070 00000000
.... 3001041D 00FF
.... B01F0070 00000000
.... 8001041E FFFF
.... B01F0070 00000000
.... 80010420 FFFF
.... B01F0070 00000000
.... 80010422 FFFF
.... B01F0070 00000000
.... 80010424 FFFF
.... B01F0070 00000000
.... 80010426 FFFF
.... B01F0070 00000000
.... 80010428 FFFF
Todas as armas e armadura inquebrável
.... B01F0070 00000000
.... 3001043D 00FF
.... B01F0070 00000000
.... 3001043F 00FF
.... B01F0070 00000000
.... 30010441 00FF
.... B01F0070 00000000
.... 30010443 00FF
.... B01F0070 00000000
.... 30010445 00FF
.... B01F0070 00000000
.... 30010447 00FF

Códigos para os itens

Item Clear (Pressione Select+Start)
.... D0018856 FFF6
.... B0200002 00000000
.... 800100DC 0000
Selecionar item - 1 (Pressione Select + L1) .... D0018856 FBFE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FF01
Selecionar item - 2 (Pressione Select + L2) .... D0018856 FEFE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FF21
Selecionar item - 3 (Pressione Select + R1) D0018856 F7FE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FF41
Selecionar item - 4 (Pressione Select + R2) .... D0018856 FDFE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FF61
Selecionar item - 5 (Pressione Select + L1 + L2) .... D0018856 FAFE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FF81
Selecionar item - 6 (Pressione Select + R1 + R2) D0018856 F5FE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FFA1
Selecionar item - 7 (Pressione Select + L1 + R1) D0018856 F3FE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FFC1
Selecionar item - 8 (Pressione Select + L1 + R2) ...... D0018856 FCFE
.... B0200002 00000001
.... 800100DC FFE1
Item infinito na loja
.... B03D0002 00000001
.... 3001009D 0001
.... B00D0002 00000001
.... 3001009C 0001
.... B0300002 00000001
.... 300100B6 0010

Códigos para durante a batalha

HP Infinito para todos os personagens B00401F0 00000000
.... 801F4D28 03E7
.... B00401F0 00000000
.... 801F4D2C 03E7
.... B00401F0 00000000
.... 801F4D44 03E7
.... B00401F0 00000000
.... 801F4D38 03E7
Max de todas as armas
.... B0070002 00000000
.... 301F49D5 00FF
.... B0070002 00000000
.... 301F4F85 00FF
.... B0070002 00000000
.... 301F5175 00FF
.... B0070002 00000000
.... 301F5365 00FF

LEGEND OF MANA (DEMO)

(Testado na versão 2.3)

Vida infinita para o pers. principal
.... 80098728 00FA
Vida infinita para 2º personagem
.... 80098B54 0064
Herb infinito 800D7448 0003
Swords Magic infinitas
.... 8009872C FA00
Double Magic Sword Slash (Pressione R2) D00BB2F8 0002
.... 800BCAC8 0028

CYBER ORG

T.J.

LP 801174E4 03E7
.... 801174E6 03E7
EP 801174E8 03E7
.... 801174EA 03E7
GP 80117574 03E7
.... 80117576 03E7
AP 8011C504 00FF
100% de Attack 80117590 0064
100% de Defense 80117592 0064

MEN IN BLACK

Infinite Ammo 80085514 0000
Infinite Health Packs
.... 80059CA0 0000
Infinite Small Med Kits
.... 80059CD4 0000

GAME SHARK

SATURN

DUNGEONS & DRAGONS COLLECTION

(para Action Replay Plus 4M versão 2.01)

CD 1: TOWER OF DOOM

Master Code
F6000924 C305
B6000B00 0000
Energia infinita para P1
160E0990 00A0
Silver infinita para P1
160E09C6 00FF
EXP infinita para P1
160E09C0 FFFF
Itens Ifinitos para P1 depois de pegos
160E0790 0909
160E0792 0909
160E0794 0909
160E0796 0909
160E0798 0909
160E079A 0909
160E079C 0909
160E079E 0909
160E07A0 0909
160E07A2 0909
160E07A4 0909

CD 2: SHADOW OVER MYSTARA

Master Code
F6000924 FFFF
B6002800 0000
Energia infinita para P1
160E0832 0060
Silver infinita para P1
160E08E4 00FF
Itens infinitos para P1 no ring
160E0918 0902
Modificador de itens para P1
160E0910 XX27
Modificador de Slot para P1
SLOT 1-2
160E0930 XX/XX
SLOT 3-4
160E0932 XX/XX
SLOT 5-6
160E0934 XX/XX
SLOT 7-8
160E0936 XX/XX
Energia infinita para P2
160E0A32 0060
Silver infinita para P2
1601F674 0104
Keys infinitas
160E0398 0009

Dígitos para os códigos modificadores de itens

00 MM RING
01 FB RING
02 LB RING
03 I RING
04 PO RING
05 CL RING
06 CSW RING
07 DS RING
08 I SPELL
09 H SPELL
0A PO SPELL
0B MM SPELL
0C FB SPELL
0D LB SPELL
0E IS SPELL
0F CE SPELL
10 FS SPELL
11 WF SPELL
12 PI SPELL
13 RG SPELL
14 CK SPELL
15 MS SPELL
16 PK SPELL
17 HP SPELL
18 CL SPELL
19 SS SPELL
1A IP SPELL
1B HW SPELL
1C EQ SPELL
1D B SPELL
1E S SPELL
1F CSW SPELL
20 CCW SPELL
21 DAGGER
22 S.DAGGER
23 ARROW
24 ARROW
25 S.ARROW
26 B.ARROW
27 BOMB
28 L.BOMB
29 HAMMER
2A B OF E
2B EOF W
2C SLING
2D SHIELD
2E NS SWORD
2F NS SWORD
30 NS SWORD
31 NS SWORD
32 S.SWORD
33 S.SWORD
34 S.SWORD
35 S.SWORD
36 THS SWORD
37 BS1 SWORD
38 BS2 SWORD
39 DS SWORD
3A HA SWORD
3B SL SWORD
3C CS1 SWORD
3D CS2 SWORD
3E SF SWORD
3F ICE SWORD
40 L SWORD
41 SF SWORD
42 HA AXE
43 HA AXE
44 HA AXE
45 HA AXE
46 BA AXE
47 MACE
48 MACE
49 MACE
4A MACE
4B WAR HAMMER
4C MORNING STAR
4D SE STAFF
4E SM STAFF
4F SW STAFF
50 SS STAFF
51 S.STAFF
52 WC STAFF
53 WF STAFF
54 WL STAFF
55 WD STAFF
56 EMPTY

Dígitos para os códigos modificadores de Slots

SLOT1:
00 HELMET
01 WIZ-HAT
02 HOOD
03 TIARA
04 ? ITEM
05 CROWN

SLOT2:
00 PLATE
01 CHEST PLATE
02 GREEN TUNIC
03 RED TUNIC
04 ROBE-WIZ
05 BACKPACK

SLOT3:
00 BOOTS
01 DIFFERENT BOOTS
02 BOOTS OF LEV

SLOT4:
00 GLOVES

SLOT5:
00 SHIELD
01 SHIELD
02 SHIELD
03 SHIELD
04 GREEN SHIELD
05 ORANGE SHIELD
06 BLUE SHIELD
07 WHITE SHIELD

SLOT6:
00 RING1
01 RING2
02 RING3
03 RING4
04 RED ROD
05 BLUE ROD
06 YELLOW ROD

SLOT7:
00 NECKLACE
01 RED THING
02 TIARA?
03 ?
04 GREEN STUFF
05 GOLD RING

SLOT8:
00 EYE OF BEHOLDER
01 D.BEAST SKIN
02 ?
03 DRAGON HIDE
04 MANTICORE HIDE
05 ?
06 BOTTLES
07 CLAW?
08 HORN?
09 COIN
0A CLOAK

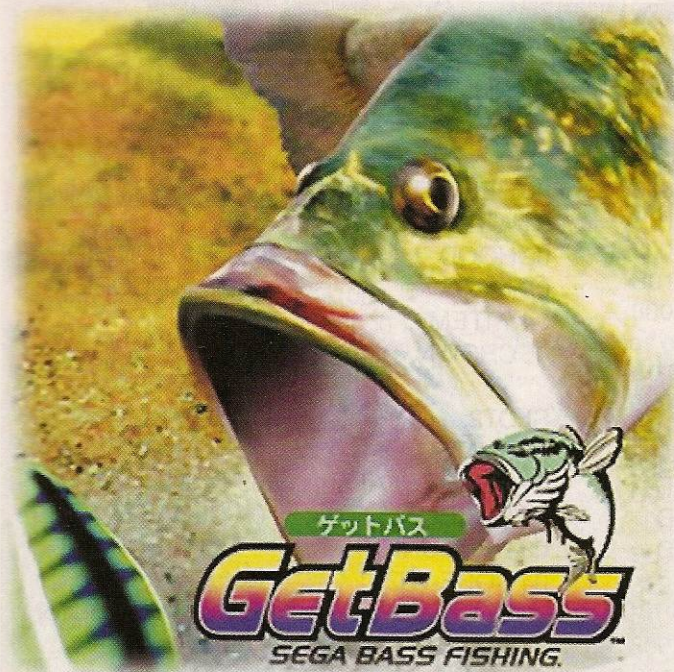
Notas

- FF em qualquer Slot = nenhum item
- Para os códigos modificadores de Slots 160E0930 XX/XX é para os Slots 1 e 2
- Para modificar o primeiro par de "XX", coloque os dígitos para o item no Slot 1. Para modificar o Slot 2 ponha o dígito para o item no Slot 2 e assim por diante

Por exemplo
160E0930 05/FF = HELMET no Slot 1 e nada no Slot 2
160E0932 02/00 = BOOTS OF LEV no Slot 3, GLOVES no Slot 4

BUST A MOVE 2

(para Action Replay Plus 4M versão 2.01)

MASTER CODE
F600924 FFFF
Tempo infinito
160BD774 0000
Tempo de tiro infinito
160A5A1A 0013
Teto não desaba
160A5A56 0000
Sempre ter pointer
160BD776 0100
Créditos infinitos
160CC8D8 0109

PESQUE SEM SUJAR AS MÃOS

Se você gosta de pescaria, mas não suporta pegar em minhoca e não encontra um bom jogo de pesca para tirar um lazer, a Sega e a AMI vão resolver o seu problema.

Get Bass já foi lançado para o arcade, onde o jogo é mais interativo, com vara e tudo. Mas você pode experimentar o novo controle para jogos de pesca que está sendo lançado para Dreamcast e Playstation, que vem com um carretel analógico, para dar mais realismo ao jogo. Só que neste caso você terá que desembolsar mais uns $50.00.

Os gráficos da conversão para o Dreamcast ficaram um pouco monótonos. Já a animação dos peixes e os efeitos da água são legais, em especial o efeito da chuva batendo na água. O game fica ainda melhor usando o acessório VGA BOX para conectar o aparelho ao munitor de um computador. Em algumas partes há um pouco de slowdown (camêra lenta), principalmente quando você está lançando sua linha. Há um load demorado para começar o jogo e para dar continuidade ao game.

A jogabilidade Get Bass é viciante. A emoção fica para quando você está com um peixão na linha e ela está a ponto de se quebrar. Há uma barra no lado direito da tela para você controlar a tensão da linha. Você precisa escolher a isca certa para a área em que estiver.

No modo arcade há quatro áreas para pescar: Lodge, Cape, Inlet e Palace. A maioria dos jogadores conseguem terminar todas as áreas com 2 ou 3 continues, o que faz esse modo divertido por causa dos continues infinitos, mas muito curto.

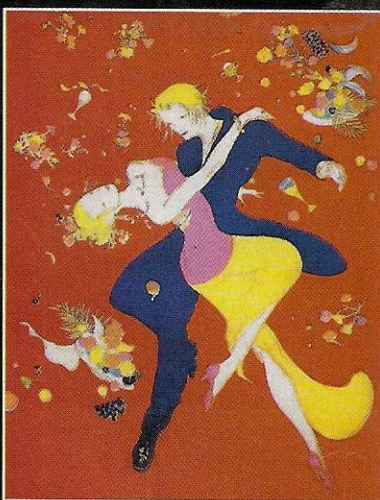
O melhor do game é o modo Consumer, onde há muito desafio para explorar. Neste modo você compete em cinco níveis de competição. O tournament contém dois lagos diferentes e várias áreas que não estão inclusas no modo arcade. Você é avaliado pelo peso total de peixes que pega.

O som é outro ponto a favor de Get Bass. A Sega realmente capturou os sons de pesca, especialmente o som do arremesso da linha e o som da água com os peixes nadando ao redor. A música no game é uma mistura de Traditional e Jazz, com solos de guitarra nos momentos de alta adrenalina.

Assim, você que vive nos perguntando por jogos de pesca já tem uma opção para passar momentos agradáveis na frente da telinha.

Estamos de volta com mais uma parte da estratégia de FFVIII, que teve início na edição passada. Como você já deve saber, em nossa estratégia, nós focamos bastante o enredo do game, traduzindo e transcrevendo vários diálogos importantes na história do jogo. Durante a aventura, nós também fazemos explicações específicas (nos quadros brancos) e damos estratégias para os chefes (nos quadros amarelos).

Além da estratégia, nós também publicamos a tabela com os G.F.s pegos em cada edição (a explicação dos campos das tabelas você confere na edição passada). Mas como as tabelas publicadas na última edição ficaram, por motivo de falta de espaço, muito pequenas, prejudicando a leitura e entendimento, nós as publicamos novamente em tamanho legível. Confira as quatro tabelas abaixo e também a do G.F. Diablos, pego nesta edição, mais adiante.

Sem mais demora, vamos prosseguir para a continuação da estratégia nas próximas páginas, recheadas de novidades.

ケツァクウァトル (QUETZALCOATL)

Local: Em Balamb Garden, voltando ao assento de Squall e acessando o computador, então entrando na página do Tutorial na Network.

Técnica: サンダーストーム (Thunder Storm). Um ataque baseado no elemento Thunder (雷) em todos os inimigos.

Status: Level 1 / 300 HP

HABILIDADES

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
		JUNCTION		
50	HPJ	HPJ	HPJ	Permite fazer Junction com magias no HP do personagem.
50	体力J	Tairyoku-J	Defense-J	Permite fazer Junction com magias na Defense do personagem.
!	魔力J	Maryoku-J	Magic Power-J	Permite fazer Junction com magias no Magic Power do personagem.
160	属性攻撃J	Zokusei Kougeki-J	Attribute Attack-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Attack do personagem.
100	属性防御J	Zokusei Bougyo-J	Attribute Defense-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Defense do personagem.
130	属性防御J×2	Zokusei Bougyo-Jx2	Attribute Defense-Jx2	Permite fazer Junction com magias em 2 Attribute Defenses do personagem.
		COMMAND		
!	まほう	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas).
!	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
!	ドロー	Doroo	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
!	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
40	カード	Kaado	Card	Uma vez aprendido, possibilita o uso do comando CARD em batalhas, para transformar um inimigo em carta (chances baixas de sucesso).
		CHARACTER		
60	魔力+20%	Maryoku +20%	Magic Power +20%	Aumenta o Magic Power do personagem em 20%.
120	魔力+40%	Maryoku +40%	Magic Power +40%	Aumenta o Magic Power do personagem em 40%.
		PARTY		
		Não Possui Nenhuma		
		G.F.		
40	召喚魔法+10%	Shoukan Mahou +10%	Summon Magic +10%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 10%.
70	召喚魔法+20%	Shoukan Mahou +20%	Summon Magic +20%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 20%.
140	召喚魔法+30%	Shoukan Mahou +30%	Summon Magic +30%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 30%.
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
10	おうえん	Ouen	Assistance	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force. Para usar, quando tiver invocado a criatura, segure Select e pressione □ rápida e repetidamente. Pare de apertar quando aparecer o X. Quanto mais apertar, mais forte a técnica ficará (o número máximo é 250).
		MENU		
30	雷魔法精製	Kaminari Mahou Seisei	Make Thunder Magic	Faz magias baseadas no elemento Thunder utilizando alguns itens específicos.
60	中クラス魔法精製	Chuu Kurasu Mahou Seisei	Make Medium Class Magic	Transforma as magias de nível baixo dos personagens em magias de médio porte.
80	カード変化	Kaado Henka	Card Change	Transforma cartas em itens.

シヴァ (SHIVA)

Local: No mesmo lugar de Quetzalcoatl. Em Balamb Garden, voltando ao assento de Squall e acessando o computador, então entrando na página do Tutorial na Network.

Técnica: ダイヤモンドダスト (Diamond Dust). Um ataque baseado no elemento Ice (冷気) em todos os inimigos.

Status: Level 1 / 298 HP

HABILIDADES

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
		JUNCTION		
50	力J	Chikara-J	Power-J	Permite fazer Junction com magias no Power do personagem.
50	体力J	Tairyoku-J	Defense-J	Permite fazer Junction com magias na Defense do personagem.
!	精神J	Seishin-J	Spirit-J	Permite fazer Junction com magias no Spirit do personagem.
160	属性攻撃J	Zokusei Kougeki-J	Attribute Attack-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Attack do personagem.
100	属性防御J	Zokusei Bougyo-J	Attribute Defense-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Defense do personagem.
130	属性防御J×2	Zokusei Bougyo-Jx2	Attribute Defense-Jx2	Permite fazer Junction com magias em 2 Attribute Defenses do personagem.
		COMMAND		
!	まほう	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas).
!	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
!	ドロー	Doroo	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
!	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
60	しのせんこく	Shi no Senkoku	Death Sentence	Usar o comando DEATH SENTENCE em batalhas. Este comando deixa um contador sobre o inimigo. Quando chega a zero, ele causa morte instantânea (pouco efetivo contra chefes).
		CHARACTER		
60	体力+20%	Tairyoku +20%	Defense +20%	Aumenta a Defense do personagem em 20%.
120	体力+40%	Tairyoku +40%	Defense +40%	Aumenta a Defense do personagem em 40%.
60	精神+20%	Seishin +20%	Spirit +20%	Aumenta o Spirit do personagem em 20%.
120	精神+40%	Seishin +40%	Spirit +40%	Aumenta o Spirit do personagem em 40%.
		PARTY		
		Não Possui Nenhuma		
		G.F.		
40	召喚魔法+10%	Shoukan Mahou +10%	Summon Magic +10%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 10%.
70	召喚魔法+20%	Shoukan Mahou +20%	Summon Magic +20%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 20%.
140	召喚魔法+30%	Shoukan Mahou +30%	Summon Magic +30%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 30%.
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
10	おうえん	Ouen	Assistance	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force. Para usar, quando tiver invocado a criatura, segure Select e pressione □ rápida e repetidamente. Pare de apertar quando aparecer o X. Quanto mais apertar, mais forte a técnica ficará (o número máximo é 250).
		MENU		
30	冷気魔法精製	Reiki Mahou Seisei	Make Ice Magic	Faz magias baseadas no elemento Ice utilizando alguns itens específicos.

A FUGA

Depois de derrotar Elviole no topo da torre de rádio, você terá 30 minutos para chegar até a praia, como Selphie informou. Entre pelo elevador. Se quiser, use o Save Point para salvar o seu progresso. Quando você sai, Vicks ativa um mecanismo misterioso, que aparentemente não faz nada. Ao sair da torre, você perceberá o que Vicks estava tramando, um robô-aranha que irá atacá-lo.

NOME: X-ATM092 **LEVEL:** 7 **HP:** 5492
PONTOS: Fraco contra o elemento Thunder. Ataques baseados em Poison são anulados.
ATAQUES: Desperade Charge, Claw Attack, Leg Swipe
DRAW: Fire, Blizzard, Cure 2, Protect
AP FORNECIDO: 50 (tirando o HP até zero)

CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||| < HP > ||||||||||
   |||| STR   DEF |||||||
      || INT   SPI ||
       | DEX   EVA |
```

ESTRATÉGIA

Este chefe não deve causar grandes problemas. Sua principal fraqueza é contra o elemento Thunder. Então a melhor maneira de passar por ele é usar a magia Thunder e o G.F. Quetzalcoatl (melhor ainda se você guardou alguns Doubles, para usar dois Thunders por turno, e já aprendeu a habilidade Assistance com Quetz, para aumentar o dano). Com isso, você poderá enfrentar o chefe apenas uma vez.

Quando você já tiver tirado HP suficiente, o X-ATM cairá. Neste momento, segure L2+R2 para fugir da batalha, isso mesmo, fugir.

Aproveite que o robô está atordoado e corra de volta para a praia. Talvez você tenha de enfrentá-lo mais uma ou duas vezes, mas é só repetir o processo. Perceba que o contador de tempo não pára nas batalhas, então seja rápido. Quando chegar bem perto da praia, uma cena em CG mostrará Squall e seu grupo chegando às embarcações em cima da hora, enquanto Quistis metralha a aranha mecânica, reduzindo-a a um monte de sucata perfurada. Você está são e salvo. Todos voltam para o porto de Balamb.

イフリート (IFRIT)

Local: Lute contra ele na Cave of Fire (炎の洞窟), durante o pré exame para aspirantes a SeeD, com Quistis, antes do tempo. Apenas use ataques baseados em gelo e, quando vencer, ele se unirá a você.

Técnica: 地獄の火炎 (Flames of Hell). Um ataque baseado no elemento Fire (火) em todos os inimigos.

Status: Level 1 / 305 HP

HABILIDADES

JUNCTION

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
50	HPJ	HP-J	HP-J	Permite fazer Junction com magias no HP do personagem.
!	力J	Chikara-J	Power-J	Permite fazer Junction com magias no Power do personagem.
!	属性攻撃J	Zokusei Kougeki-J	Attribute Attack-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Attack do personagem.
100	属性防御J	Zokusai Bougyo-J	Attribute Defense-J	Permite fazer Junction com magias no Attribute Defense do personagem.
130	属性防御J×2	Zokusei Bougyo-Jx2	Attribute Defense-Jx2	Permite fazer Junction com magias em 2 Attribute Defenses do personagem.

COMMAND

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
!	まほう	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas).
!	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
!	ドロー	Doroo	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
!	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
60	とつげき	Totsugeki	Rush	Usar o comando RUSH em batalhas. Quando usado, este comando deixa o personagem com os Status Berserk, Haste e Shield. Assim, ele fica mais forte, mais rápido, mas ele só atacará.

CHARACTER

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
60	力+20%	Chikara +20%	Power +20%	Aumenta o Power do personagem em 20%.
120	力+40%	Chikara +40%	Power +40%	Aumenta o Power do personagem em 40%.
100	力ボーナス	Chikara Boonasu	Power Bonus	Quando o personagem ganha um Level, ele ganha mais 1 ponto de Power de Bonus.

PARTY

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
Não Possui Nenhuma				

G.F.

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
40	召喚魔法+10%	Shoukan Mahou +10%	Summon Magic +10%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 10%.
70	召喚魔法+20%	Shoukan Mahou +20%	Summon Magic +20%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 20%.
140	召喚魔法+30%	Shoukan Mahou +30%	Summon Magic +30%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 30%.
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
10	おうえん	Ouen	Assistance	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force. Para usar, quando tiver invocado a criatura, segure Select e pressione □ rápida e repetidamente. Pare de apertar quando aparecer o X. Quanto mais apertar, mais forte a técnica ficará (o número máximo é 250).

MENU

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
30	炎魔法精製	Honoo Mahou Seisei	Make Fire Magic	Faz magias baseadas no elemento Fire utilizando alguns itens específicos.
30	弾薬精製	Dan Yaku Seisei	Make Bullets	Faz diferentes tipos de balas utilizando alguns itens específicos.

セイレーン (SIREN)

Local: Use o comando Draw para consegui-la do chefe Elviole (エルヴィオレ) no topo da torre de rádio em Dollet, durante a missão-teste para aspirantes a SeeD.

Técnica: サイレントヴォイス (Silent Voice). Um ataque baseado no elemento Wind (風) em todos os inimigos, causando o Status Silence aleatoriamente.

Status: Level 3 / 391 HP

HABILIDADES

JUNCTION

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
!	魔力J	Maryoku-J	Magic Power-J	Permite fazer Junction com magias no Magic Power do personagem.
160	ST攻撃J	ST Kougeki-J	Status Attack-J	Permite fazer Junction com magias no Status Attack do personagem.
!	ST防御J	ST Bougyo-J	Status Defense-J	Permite fazer Junction com magias no Status Defense do personagem.
130	ST防御J×2	ST Bougyo-Jx2	Status Defense-Jx2	Permite fazer Junction com magias em 2 Status Defenses do personagem.

COMMAND

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
!	まほう	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas).
!	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
!	ドロー	Doroo	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
!	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
100	ちりょう	Chiryou	Treatment	Usar o comando TREATMENT em batalhas. Este comando serve para remover todos os Status negativos do alvo.

CHARACTER

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
60	魔力+20%	Maryoku +20%	Magic Power +20%	Aumenta o Magic Power do personagem em 20%.
120	魔力+40%	Maryoku +40%	Magic Power +40%	Aumenta o Magic Power do personagem em 40%.
100	魔力ボーナス	Maryoku Boonasu	Magic Power Bonus	Quando o personagem ganha um Level, ele ganha mais 1 ponto de Magic Power de Bonus.

PARTY

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
40	隠しポイント発見	Kakushi Pointo Hakken	Discover Hidden Point	Quando usado, permite que você veja Draw Points e Save Points secretos.

G.F.

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
40	召喚魔法+10%	Shoukan Mahou +10%	Summon Magic +10%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 10%.
70	召喚魔法+20%	Shoukan Mahou +20%	Summon Magic +20%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 20%.
140	召喚魔法+30%	Shoukan Mahou +30%	Summon Magic +30%	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force em 30%.
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
10	おうえん	Ouen	Assistance	Aumenta o poder da técnica do Guardian Force. Para usar, quando tiver invocado a criatura, segure Select e pressione □ rápida e repetidamente. Pare de apertar quando aparecer o X. Quanto mais apertar, mais forte a técnica ficará (o número máximo é 250).

MENU

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
30	生命魔法精製	Seimei Mahou Seisei	Make Life Magic	Faz magias que lidam com vida e morte (como Cure, Raise e Death) utilizando alguns itens específicos.
30	ST薬精製	ST Kusuri Seisei	Make Status Medicine	Faz diferentes tipos de itens de cura de Status utilizando alguns itens específicos.
30	道具精製	Dougu Seisei	Make Tools	Faz diferentes tipos de itens (principalmente pedras mágicas) utilizando alguns itens específicos.

MISSÃO CUMPRIDA

No porto, enquanto os soldados desembarcam, ouve-se uma voz de alguém que se aproxima:

Voz: *"Seifer!"* (Raijin e Fuujin chegam)

Raijin: *"Como foi?"*

Seifer: *"Todos estão sempre me sugando... Realmente, é desagradável ser o capitão de um esquadrão..."*

Fuujin: *"...a salvo?"* (Seifer gesticula positivamente e sai, com seus capangas o acompanhando)

Quistis sai da embarcação para dar os parabéns e as instruções finais ao grupo:

Quistis: *"Bom trabalho. Onde está Seifer?"* Squall aponta para onde Seifer se dirigiu.

Quistis: *"Oh, bem, não se esqueça de voltar para a Garden ao final do dia. Até lá, você está livre. Bem, então, dispensado!"*

Siga para baixo, onde está o carro da Garden.

Zell: *"E, ei! Maldição!"* (O carro parte sem esperar pelos outros integrantes) *"Ele fez isso de novo! Correndo por conta própria... sua especialidade."*

Squall: *"Não há nada que podemos fazer quanto a isso. Vamos a pé."*

Como o espertalhão do Seifer pegou o veículo e partiu para a Garden por conta própria com seus dois capangas, agora só lhe resta voltar para lá na sola. Mas antes há algumas coisas interessantes que você pode fazer na cidade de Balamb.

Saia da área do porto e você vai encontrar o hotel. Entre e pague 100 gil para dormir. Além de recobrar totalmente os HPs de seus personagens, você pode salvar o seu progresso no Save Point que está no canto do quarto, e ainda há um exemplar da revista Timber Maniacs perto do Save Point (você vai encontrar várias destas revistas espalhadas pelo mundo, a utilidade delas você saberá mais tarde). Saia do hotel e vá para a esquerda.

Nesta outra área você encontrará um cara sentado no banco. Ele parece ser um conhecido de Zell. Na realidade, Balamb é a cidade natal de Zell. Há um Draw Point com Thunder em frente ao homem do banco. Na porta da esquerda você encontra um Weapon Upgrade Shop, para melhorar as suas armas (como ainda não é possível fazer o upgrade das armas, pois você não deve ter os materiais necessários, deixemos os detalhes deste tópico para mais tarde). Há duas casas à direita. Na de cima não há nada para fazer, a de baixo é a casa de Zell. Fale com a mamãe Dincht, que está com uma tremenda saudade de seu filho (mãe é mãe). No quarto à direita da cozinha, você encontra mais um exemplar da Timber Maniacs. Se você tentar subir para o quarto de Zell, ele não vai deixar (sabe como é que é, é um lugar sagrado).

Saia da casa de Zell e entre na área da esquerda. Aqui você encontra algumas pessoas na entrada para a estação de trem (entre elas, a Card Queen, que será muito importante na obtenção de cartas raras beeeeeem mais adiante). Além das pessoas, você encontrará um Item Shop, para renovar o seu estoque de itens (veja abaixo a relação de itens vendidos):

BALAMB SHOP

Itens da Página 1

Item	Preço
Potion (recupera 200 HP de um personagem)	100
Hi-Potion (recupera 1000 HP de um personagem)	500
Phoenix Tail (revive um personagem morto)	500
Antidote (Cura o Status Poison)	100
Eye Medicine (Cura o Status Darkness)	100
Golden Needle (Cura o Status Petrify)	100
Mountain Grass (Cura o Status Silence)	100
Holy Water (Cura os Status Zombie e Curse)	100

Itens da Página 2

Item	Preço
Remedy (Cura todos os Status)	1000
Tent (Revive, cura todo o HP e remove todos os Status de todos os personagens. Só pode ser usado em lugares possíveis de salvar o seu progresso)	1000
Fuel (Combustível para os carros alugados)	3000
Common Bullets (Balas para ataques comuns)	20
Spread Bullets (Balas para ataques espalhados em todos os inimigos)	40
G-Potion (recupera 200 HP de um Guardian Force)	200
G-Returner (revive um Guardian Force morto)	500

Quando terminar de explorar a cidade de Balamb, volte para a área com a casa de Zell e siga para cima. Nesta próxima área você encontra o balcão de aluguel de carros. Você pode pagar 3000 gil para alugar um carro (o mesmo pode ser feito em qualquer cidade que tenha um ponto de aluguel de carro). Você pode usar o veículo alugado para voltar à Garden de Balamb, mas isso não é aconselhável, já que o preço é tão alto (entenda: o seu bolso ainda não pode pagar esta regalia!). Prefira ir a pé. Saia da cidade e siga para a Garden (se não quiser enfrentar inimigos, siga sempre pela estrada).

CONDECORAÇÕES

Na entrada da Garden, seu grupo vai se separar, já que tudo o que resta a fazer é esperar os resultados do exame de ingresso. Vá para o saguão central e lá você encontrará Sue, o diretor Cid e Quistis reunidos. Sue está reportando os resultados da missão:

Sue: *"Missão cumprida. Maravilhoso, maravilhoso! E os candidatos retornaram todos em segurança?"*

Cid: (balança a cabeça positivamente)

Sue: *"Eu não tinha idéia de que o objetivo dos soldados de Galbadia era aquela torre de rádio abandonada."*

Cid: *"Eu acabei de receber notícias de Dollet. A torre de rádio está operando novamente e o exército Galbadiano bateu em retirada."*

Sue: *"Então os Galbadianos se retiraram completamente? Se eles nos tivessem causado mais problemas, a SeeD poderia ter ganho ainda mais dinheiro."*

Agora você tomará o controle de Squall novamente. Falando com Cid, você terá três opções: 1) *"Eu me senti bem..."* 2) *"Eu achei um bom uso para minhas pernas..."* 3) *"...nada"*. Quistis diz que o resultado do exame pode ser anunciado a qualquer momento. Saia pelo lado direito do saguão central. Você logo encontrará Seifer. Fale com ele.

Seifer: *"Você ouviu sobre a torre de rádio? Se não fosse por aquela ordem de evacuação, nós seríamos honrados por aqueles caras de Dollet."*

Quistis: (andando na direção de Seifer) *"Você... você não estava pensando em nada? Não, você apenas queria lutar... é o seu hábito."*

Seifer: *"Professora... Você está machucando os meus sentimentos, me repreendendo desta maneira. Talvez minha professora apenas não entenda a situação?"*

Sue: *"Mas você deve assumir a responsabilidade pelo Esquadrão B deixar o local determinado..."*

Seifer: *"Perceber as estratégias do inimigo e tomar o curso de ação apropriado... Este não deveria ser o verdadeiro dever de um oficial no comando?"*

Sue: *"Eternamente o candidato a SeeD, Seifer. Como os comandantes devem estar rindo..."* (Seifer abaixa a cabeça e Sue sai)

Cid: (ao chegar, cochicha algo com Quistis, que também sai, e em seguida dirige-se a Seifer) *"Seifer... Você provavelmente decidirá punir-se por este incidente. Isto deve ser feito para manter a ordem... Mas em minha opinião, o que você fez não foi tão errado. Eu não quero que vocês se tornem meros mercenários... Eu não quero que vocês se tornem soldados que se-*

guem ordens cegamente... Eu..."
Membro do corpo docente: *"Diretor Cid... É hora de nós irmos para o escritório de administração."*

Cid deixa o local para o terceiro andar. Andando mais um pouco, você ouvirá um anunciamento da Garden:

Anunciante: *"Todos os estudantes participantes do exame de ingresso de hoje, reúnam-se no corredor do segundo andar em frente à sala de aula imediatamente. Repetindo. Todos os estudantes participantes do exame de ingresso de hoje, reúnam-se no corredor do segundo andar em frente à sala de aula imediatamente."*

Faça como foi ordenado, reúna-se com os outros candidatos em frente à sala de aula e espere (fique andando de um lado para o outro ou apenas converse com os outros alunos até que um membro do corpo docente venha convocar os promovidos).

O monitor vem e chama Zell, que fica todo eufórico, e Squall, que apenas caminha para a sala de Cid. Os demais ficam decepcionados. Os aprovados comparecem para a cerimônia de condecoração na sala de Cid.

Cid: *"Antes de tudo, deixe-me parabenizá-los por passar no exame. De agora em diante, vocês serão enviados ao redor do mundo como membros da SeeD. SeeD é o codinome dos melhores soldados de nossa Garden de Balamb. SeeD é a nossa força especial de combate. Mas, este é apenas o lado da SeeD que é revelado para os outros... Quando a hora chegar...!"*

Monitor: (interrompendo) *"Diretor, a hora de nosso encontro está chegando. Vamos terminar rapidamente e irmos. SeeD é a nossa principal fonte de renda. O valor deste recurso – crescendo ou diminuindo – depende apenas de vocês. Esperamos que vocês cumpram suas tarefas cuidadosamente."* (para Cid) *"Isto é o que você queria dizer a eles, certo Diretor? Agora a notificação do seu rank da SeeD..."*

Cid dá as condecorações e parabeniza particularmente cada um dos 4 candidatos que passaram no exame.

Depois da condecoração, fale novamente com Cid e ele vai lhe dar o item Battle Report (agora você pode acessar novas opções dentro do menu Help do Tutorial, para adquirir informações como o número de batalhas enfrentadas, de quantas batalhas você fugiu, quantas vezes um personagem morreu e coisas do tipo). Volte para o corredor em frente a sala de aula, onde os candidatos reprovados estão esperando. Ao chegar na sala, Seifer está esperando pelos novos membros da SeeD. Com um ar certamente irônico, e para sua surpresa, Seifer lentamente bate palmas para os aprovados. Em seguida, um a um começa a aplaudir os ingressantes da SeeD. Agora você recebe a notificação do seu rank de SeeD, de acordo com suas atitudes.

SALÁRIO E RANK

Agora que você é um membro da SeeD, você recebe um salário. O seu pagamento varia de acordo com o seu rank de SeeD. Você pode aumentar seu rank cumprindo missões, enfrentando batalhas e com suas atitudes, assim como seu rank também pode descer (se você fugir muito de batalhas e coisas do gênero). Ao ingressar na elite de soldados da Garden, você receberá um certo rank dependendo de suas atitudes nas missões teste. Em seguida você confere como pode variar o seu rank inicial (na ordem, de cima para baixo, de acordo com a notificação que você recebe na tela):

Agilidade: Depende do tempo que você leva para chegar até a praia na missão em Dollet, logo depois que Selphie informar que você tem apenas 30 minutos para retornar, e também de quantas vezes você enfrenta o robô X-ATM092. Se você conseguir chegar na marca de 5 minutos até a praia e encontrar o X-ATM092 apenas uma vez (ou seja, matando ele na primeira vez que o encontrar), você obtém a pontuação máxima neste quesito: 100 pontos.

Iniciativa: Depende do nível de Squall e o tempo em que ele conclui a missão da Caverna de Fogo. Para obter a pontuação máxima, deixe Squall chegar no máximo ao nível 8 ou 9 (não enfrente muitas batalhas antes de ir para lá) e termine esta missão dentro de 30 minutos.

Poder de Ataque: Depende do número de batalhas que você enfrenta desde o momento em que o grupo recebe a missão de Dollet até o cumprimento da missão. Enfrente 60 batalhas neste período de tempo para conseguir 100 pontos.

Dignidade: Avaliada de acordo com a sua coragem ou comodidade. Para conseguir a pontuação máxima, jamais corra de uma batalha. Cada vez que você faz isso, perderá 20 pontos neste quesito. A única exceção é a batalha contra o chefe X-ATM092.

Atitude: Varia de acordo com as consultas que você faz aos membros do Esquadrão A e C (Squall faz parte do Esquadrão B; Selphie, do Esquadrão A, é uma exceção), e se você toma ou não atalhos em seus caminhos. Para atingir a pontuação máxima, jamais fale com nenhum membro de outros esquadrões e também não use o penhasco (o caminho utilizado por Selphie) para atingir a entrada da torre de rádio, utilize o caminho mais longo (usado por Seifer).

De acordo com a sua pontuação total (somando os 5 quesitos), você ingressará na SeeD com um rank diferente (quanto maior o rank, maior o seu salário). Confira abaixo o rank inicial que você receberá de acordo com a sua pontuação total:

Pontuação	Rank
500	9
400 a 499	8
300 a 399	7
200 a 299	6
100 a 199	5
000 a 099	4

De agora em diante, você poderá aumentar o seu rank com as suas atitudes e o seu desempenho. Mas há uma outra maneira de ganhar maior graduação na SeeD: com os seus conhecimentos. Os membros da SeeD podem realizar testes para avaliar os seus conhecimentos e, se passarem, ganham maior graduação. Você pode realizar estes testes a partir da Balamb Garden Network (acessando o computador na carteira de Squall, dentro da sala de aula), ou através da opção TEST, dentro do menu TUTORIAL. São 30 provas no total, cada uma composta por 10 perguntas de conhecimentos gerais de batalha (são perguntas relacionadas ao sistema de jogo e conhecimentos de FFVIII, todas em japonês). As respostas são feitas por alternativas, todas as perguntas têm as alternativas YES ou NO, e apenas uma está correta. Cada prova cumprida com sucesso (as dez perguntas respondidas corretamente) lhe dá mais um rank na graduação da SeeD. Como todas as questões estão em japonês, veja abaixo as respostas corretas para todos os testes (Y=yes e N=no):

Level 1:	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Level 2:	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	N
Level 3:	N	N	Y	N	Y	Y	Y	N	Y	N
Level 4:	N	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N
Level 5:	N	N	N	Y	Y	N	N	Y	Y	Y
Level 6:	Y	N	Y	Y	N	N	Y	Y	N	Y
Level 7:	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N
Level 8:	N	Y	N	N	Y	Y	N	N	Y	N
Level 9:	N	Y	N	N	N	N	N	N	Y	Y
Level 10:	Y	N	N	N	N	N	N	N	Y	N
Level 11:	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N	N	Y
Level 12:	N	Y	N	N	Y	N	Y	N	Y	N
Level 13:	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Level 14:	Y	Y	Y	Y	N	Y	Y	N	Y	N
Level 15:	Y	Y	N	N	N	N	N	Y	N	Y
Level 16:	Y	N	N	Y	N	Y	N	N	Y	N
Level 17:	Y	N	N	N	Y	N	N	Y	N	N
Level 18:	Y	N	N	N	Y	N	N	N	N	N
Level 19:	Y	N	N	Y	N	N	N	N	N	Y
Level 20:	Y	Y	N	Y	N	Y	Y	Y	N	N
Level 21:	Y	Y	Y	Y	N	N	Y	Y	Y	N
Level 22:	N	N	N	Y	N	N	N	Y	Y	N
Level 23:	Y	N	N	N	N	Y	Y	Y	Y	Y
Level 24:	Y	Y	N	N	Y	Y	N	N	N	Y
Level 25:	Y	N	Y	Y	Y	N	N	Y	N	N
Level 26:	Y	Y	N	Y	N	Y	N	Y	N	N
Level 27:	N	Y	N	N	N	N	Y	N	Y	N
Level 28:	Y	N	N	Y	Y	Y	N	Y	N	N
Level 29:	N	N	N	Y	Y	N	N	N	Y	N
Level 30:	N	Y	N	N	N	N	Y	N	N	N

Cumprindo os testes, você poderá chegar ao nível máximo, que é o rank A da SeeD (depois de atingir o rank 30). Apenas mais uma pequena observação: não vá pensando que você poderá logo de cara atingir o nível máximo fazendo todos os testes depois de ingressar na SeeD para ganhar um salário digno de marajá. Você só pode atingir ranks de SeeD de acordo com o maior nível dos personagens de seu grupo, ou seja, se o personagem de maior nível estiver com level 18, o máximo rank que você pode atingir é 18 (assim, se você ingressou no rank 9, o máximo possível, poderá realizar até os testes de nível 9, atingindo o rank 18. E só poderá fazer mais testes e ganhar mais rankings caso seus personagens evoluam mais).

BAILE DE GALA

De volta ao jogo. Depois de receber a notificação de seu rank, você estará novamente na área dos dormitórios. Selphie está toda contente no seu uniforme novo da SeeD. Você também deve trocar de roupa. A Garden sempre promove uma festa para os novos membros da SeeD, e você não iria a uma festa com um uniforme de missão todo sujo, iria? Entre no quarto de Squall, vá até a cama e escolha a segunda opção para trocar de roupa (não, o jogo não mostra Squall trocando de roupa, se bem que nós não queríamos isso mesmo). Nada como uma roupa novinha em folha, o uniforme de gala para os ingressantes da SeeD (se bem que um banhinho também não ia mal). Fale com Selphie e prepare-se para a festa (se quiser, salve seu progresso antes).

Durante a festa, Squall parece não estar muito empolgado (para variar). Ele apenas está isolado em um canto, encostado numa coluna e bebendo um drink. Zell o vê de longe e vem todo eufórico.

Zell: *"Oh! Olá, Squall! Hehe... De agora em diante, nós estaremos na SeeD juntos."* (Zell esfrega sua mão no uniforme e oferece um aperto de mão a Squall) *"Então... Nós seremos amigos daqui por diante?"* (Squall o ignora e toma um gole de seu drink) *"Hah! Mesmo agora que você está na SeeD, você é o mesmo de sempre. É bem do seu tipo mesmo... Bem, até logo!"* (Zell deixa Squall correndo)

Selphie: (de longe) *"Ei, Zell! Que tal entrar para o comitê do festival comigo?"*
Zell: *"Ah, uh... Eu acabei de me lembrar, eu tenho um encontro... Vejo você depois!"*
Selphie: *"Buuuuu..."* (vendo Squall) *"Oooi, Squall! Você não entraria para o comitê do festival comigo? Mesmo que você ajudasse só um pouco, estaria bem! Por favor?"*

Você tem duas opções:
"Ok, talvez eu vá..."
"...................."

Squall: (se você não for tão cruel em escolher a segunda opção) *"Se você coloca desta maneira... Eu acho que vou lhe dar uma chance."*
Selphie: *"Sério!? Yessss! Agora que nós estamos na SeeD, nós provavelmente seremos pessoas muito ocupadas, mas... vamos tentar fazer o nosso melhor nos preparativos do festival, ok? Até mais tarde!"* (Selphie deixa Squall)

Todos parecem estar se divertindo com a festa, menos Squall, que prefere ficar isolado em um canto. Ele olha para a abóbada transparente do salão de danças e vê o céu estrelado daquela bela noite. Ao voltar seus olhos para a multidão dançando, Squall nota uma garota diferente, que também olha para o céu. A bela jovem de vestido bege nota o olhar do rapaz solitário e lhe dá um simpático sorriso, acenando para ele. Squall estranha o gesto da garota, que, não obtendo resposta ao aceno, vem em sua direção.

Garota: (olhando Squall de perto) *"Wow, você realmente me cai bem... Você não gostaria de dançar comigo?"* (Squall vira e toma um gole de drink, sem responder nada) *"Talvez você seja o tipo de pessoa que dança só com as garotas que você gosta? Humm..."* (fazendo um gesto como "já sei", põe o dedo no rosto de Squall, que fica surpreso, e começa a girá-lo como se estivesse fazendo um feitiço) *"Você está começando a gostar de mim, você está começando a gostar de mim."* (Squall continua parado) *"Ué, não funcionou?"*
Squall: *"...Eu não posso dançar."*
Garota: *"Tudo bem, tudo bem. Você é justamente o parceiro pelo qual eu estava procurando... Então..."* (a garota pega Squall pelo braço e arrasta-o para o centro do salão de dança).

A bela jovem conduz Squall (se é que puxar a força signifique conduzir!) por dentro do salão, em meio aos casais que dançam alegremente. Squall fica meio sem jeito com a situação. Ao encontrar um espaço cômodo para dançar, bem no centro do salão, a garota ensina como Squall deve se posicionar, colocando a mão direita dele em sua cintura e segurando a sua outra mão suspensa. Em seguida ela realiza alguns passos básicos com o seu novo parceiro, que tenta acompanhar, de um jeito meio desajeitado. Squall dá um pequeno tropeço e perde a pose de dança. A garota novamente ajeita suas mãos e continua a dançar. Ao tentar um passo mais ousado, Squall se desequilibra e sente-se envergonhado. Ele resolve desistir de dançar e vira as costas para a garota, caminhando para fora do salão de danças. A jovem está determinada, e pega-o pela mão mais uma vez. Squall, ainda um pouco confuso, tenta continuar a dança. A jovem e o rapaz até que desenvolvem uma bela performance, mas em um dos passos para o lado, acabam batendo em um outro casal. Squall olha para o casal com uma expressão de "desculpa aí, foi mal", enquanto que a desencanada jovem faz uma cara de birra e mostra a língua. Depois da topada, hora de voltar a dança. Os dois se encaram antes de continuar a performance e a bela garota olha profundamente nos olhos de Squall, com seu olhar ao mesmo tempo meigo e maroto, como se mandasse uma mensagem de "eu te adorei". Um simples olhar parece despertar o espírito da dança em Squall, e o que se segue é um show digno de profissionais dos bailes. A performance do belo casal parece ofuscar todo o salão e, por instantes, é como se apenas os dois estivessem dançando, com mais ninguém em volta. De repente a música dá uma parada e os fogos de artifício enfeitam o céu através da abóbada transparente. Squall e a jovem param e apreciam o espetáculo. Neste momento, a garota parece avistar alguém na multidão e se despede de seu parceiro. Tudo acontece repentinamente, a jovem parte sem nem mesmo dizer seu nome. Squall fica parado com uma expressão de alguém desconsolado. E fica a dúvida no ar: será que ele irá encontrá-la novamente?

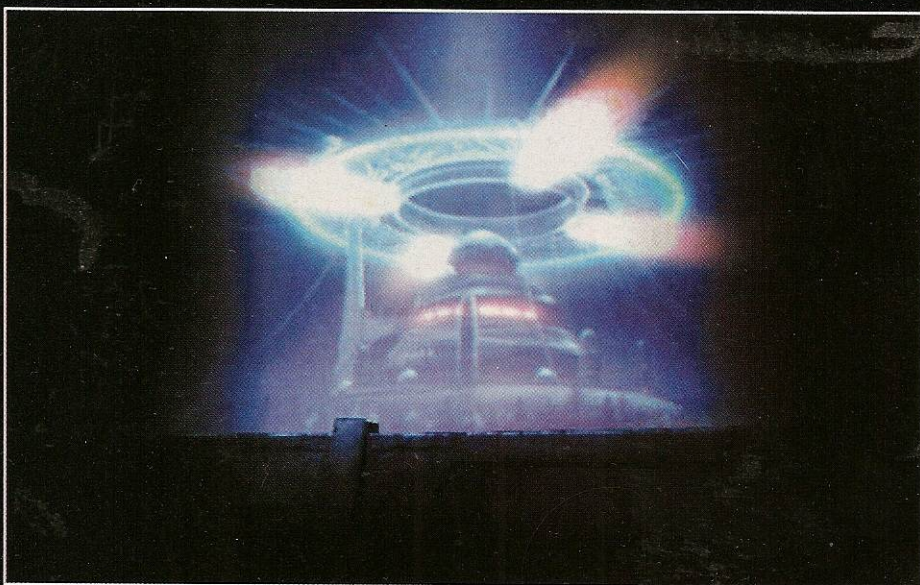
"LUGAR SECRETO"

Depois disso, Squall encontra-se sozinho, em uma das sacadas no lado de fora do salão, pensativo, olhando para o vazio, enquanto Quistis se aproxima.

Quistis: *"Os resultados do seu teste foram realmente excelentes, Squall. E eu também lhe dou uma pontuação perfeita por aquela dança."*
Squall: (vira o rosto, como se acabasse de perceber a presença de Quistis, fica calado por uns instantes e responde) *"Ainda bem."* (depois continua calado e inerte por mais um tempo, então suspira e pergunta como se quisesse se dispensar) *"Você quer alguma coisa?"*
Quistis: *"O que, você dança com uma garota que nem mesmo conhece, mas ainda assim não consegue ficar um pouco comigo?"*
Squall: (depois de mais um instante de silêncio) *"...Droga. Você é uma professora aqui, e eu sou um aluno, certo? Eu odeio o silêncio desagradável sempre que eu estou perto de você."*
Quistis: (sorrindo) *"Sério? Eu me sentia assim também. Oh, quase me esqueço. Eu vim aqui para lhe dizer algo. Você vai comigo para o famoso 'lugar secreto'. É um lugar onde eu vou depois que as luzes se apagam para encontrar*

secretamente e falar com meus alunos. Ele fica do outro lado do Training Center."
Squall: *"O que nós faremos lá? Você vai nos levar e nos dar uma bronca por quebrar as regras? Eu não preciso deste tipo de coisa. Eu já ouvi isso do comitê de ética."*
Quistis: (sorrindo e acenando como se dissesse "espere um pouco") *"Apenas troque este uniforme e me encontre na entrada para o Training Center. Ok? Esta será a minha última ordem..."*

Agora, controlando Squall novamente, saia da sacada do salão de dança para os dormitórios. Depois de sair, Squall pensa consigo mesmo: *"No Training Center, com minhas roupas comuns? Que tipo de missão é esta?"* (e o que será que Quistis quis dizer com "minha última ordem"?). Você estará agora na área dos dormitórios. Entre mais uma vez no quarto de Squall e troque o uniforme pela sua roupa normal (segunda opção). Se quiser, você pode dormir para recobrar HP e salvar o seu progresso. Agora siga para o Training Center, que fica além do corredor leste da Garden (é o único corredor que não está sendo monitorado pelos membros do corpo docente). Encontre Quistis, que entra no seu grupo. Não se esqueça de configurar as magias e G.F.s dela, pois você pode enfrentar algumas batalhas no Training Center.

Entre pela porta da direita, já que no lado esquerdo não tem nada (por enquanto) e também é o mais comprido. Os inimigos parecidos com plantas e com grandes tentáculos (ou galhos), podem lhe dar as magias Sleep (primeira opção de Draw) e Silence (segunda opção), que você ainda não possui. Mas também podem fazer um ataque que causa o status Sleep nos seus dois personagens, o que pode ser, no mínimo, incômodo. Para evitar isso e ganhar uma vantagem que vai lhe beneficiar por um bom tempo, você pode roubar 100 magias Sleep (demora mas compensa) e então fazer Junction com elas no Status Defense de um dos personagens (o que está "equipado" com a Guardian Force Siren, que já vem, e por enquanto é a única que tem, a habilidade Status Defense-J). Desta maneira, o personagem ficará com 100% de defesa contra o status Sleep. Avançando pela porta da direita, você logo encontrará um Draw Point com a magia Blizzard. Além dos inimigos do tipo planta, mais raramente você pode enfrentar um dinossauro, o Archeodinos. Você pode até preferir correr, pois é uma barra vencê-lo. No level 8 ele possui pouco mais de 13000 HP (ele pode estar em nível maior, dependendo do nível dos seus personagens). Se preferir enfrentá-lo, use magias de gelo (o ponto fraco dele), como Blizzard (de preferência usando um Double antes, para fazer duas magias por turno) e a G.F. Shiva seguidamente até derrotá-lo. Os ataques dele são

muito poderosos, então lembre-se de manter seus personagens curados. Vencendo-o, além de uma boa quantidade de experiência, você recebe 10 AP (na verdade, tudo isso não compensa o esforço que você terá para matar um Archeodinos, então prefira fugir se encontrar um). Na área à esquerda do Draw Point, você encontrará um Save Point. Se quiser, salve o seu progresso e então prossiga para cima, em direção ao "lugar secreto".

Quistis: *"Já faz algum tempo que eu não venho aqui..."* (os dois se dirigem para a sacada e encostam. A vista é bela, a Garden à noite, com suas luzes externas acesas. Quistis e Squall ficam olhando a paisagem por algum tempo e então ela pergunta) *"Que horas são?"*
Squall: (demora um pouco e responde) *"Já passam da meia noite."*
Quistis: *"Ah.. Então..."* (baixa a cabeça como se quisesse tomar fôlego ou coragem para dizer algo, espera um pouco, levanta e diz) *"Então, a partir de agora... Eu, Quistis Trepe, não mais sou uma instrutora."* (olha para Squall) *"Eu sou apenas membro da SeeD, o mesmo que você agora... Nós podemos até acabar trabalhando juntos."*
Squall: (olha para Quistis, vira o rosto, fica um tempo calado, e diz) *"...É mesmo?"*
Quistis: (vira-se) *"É tudo o que você tem a dizer?"*
Squall: (continua calado, mas depois de um tempo responde) *"Se isso é o que eles decidiram, não há nada que você possa fazer."*
Quistis: (balança a cabeça, então fica olhando para a paisagem por um longo momento, depois abaixa a cabeça e continua) *"...Eu, eu fui dispensada. Eles disseram que eu não fui rigorosa o bastante com meus alunos."* (pensa por mais algum tempo, então levanta a cabeça e fala) *"Com 15 anos, eu ingressei na SeeD... Com 17, eu adquiri a posição de instrutora. Não faz nem um ano... O que saiu errado?"* (Squall dá as costas, põe a mão na cintura e olha para

cima, como se estivesse impaciente) *"Eu fiz o meu melhor de todas as maneiras que pude, e mesmo assim..."* (olha para Squall e vê ele de costas, então vira-se rapidamente e diz, indignada) *"Squall, você está me ouvindo?"*
Squall: (suspira) *"Até quando... você vai continuar falando?"* (vira-se e encosta na parede) *"Eu não gosto dessas conversas. Os problemas e lamentações de outras pessoas..."* (balança a mão com descaso) *"O que eu devo dizer quando sou forçado a ouvir este tipo de coisa?"*

Quistis: (surpresa) *"Eu não acho que você deva dizer algo. Apenas ouvir o que eu tenho para dizer já seria suficiente."*
Squall: (desencosta) *"Se este é o caso, então vá falar com uma parede ou algo assim."*
Quistis: *"E quanto a você? Não há momentos em que você deseja que alguém saiba o que você sente?"*
Squall: (cruza os braços e vira o rosto) *"Você não acha que as pessoas deveriam achar uma maneira de lidar com seus próprios problemas?"* (Quistis balança a cabeça) *"Eu não quero carregar o fardo dos outros."* (sai, deixando Quistis sozinha)
Quistis: (olha Squall saindo, então fala consigo mesma) *"...não forte o bastante ...e então eu fui dispensada. Estou vendo, agora eu entendo."*

GAROTA MISTERIOSA (DE NOVO)

Depois desta demonstração de extrema insensibilidade de Squall com a sua pobre ex-professora, caminhe para a saída do Training Center. Ao chegar perto de um dos portões de saída (da esquerda ou da direita, tanto faz), você escutará um grito, Quistis apressa Squall para ver o que está acontecendo. Quando os dois vão verificar de onde vem o grito, encontram uma garota sendo atacada por uma criatura voadora, como um inseto gigante. É aquela mesma garota misteriosa de blusa azul e vestido branco, que carrega um tecido verde envolto

em seus braços. Aquela que apareceu na enfermaria, quando Squall estava se recuperando da batalha contra Seifer. Ela parece conhecer os dois, tanto que, ao vê-los, menciona seus nomes: *"Squall, Quistis"*. Squall empunha sua espada e a criatura avança contra os dois. Hora de enfrentar mais um chefe.

NOME: Granald **LEVEL:** 8 **HP:** 1456
PONTOS: Fraco contra o elemento Wind.
ATAQUES: Kick the Raid, Fire Throw, Fire Attack
DRAW: Sleep, Blind, Shell
AP FORNECIDO: 14

CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||| < HP > ||||||||||
        || STR    DEF |||||
       ||| INT    SPI ||||
         | DEX    EVA
```

NOME: Raid (3) **LEVEL:** 8 **HP:** 223
ATAQUES: Claw Swipe
DRAW: Fire, Thunder, Protect

CARACTERÍSTICAS

```
|||||| < HP > ||||||
    || STR    DEF ||||||||
  |||| INT    SPI ||||||||||
|||||| DEX    EVA
```

ESTRATÉGIA

Nada muito complicado, já que ele não é de causar muito dano. Granald vem acompanhado de três Raids, que ele usa para lhe atacar. Logo de cara, use algum G.F. para causar dano em todos e se livrar dos três Raids (de preferência, use

Quetzalcoatl fortalecido com a habilidade Assistance, isso dará conta do recado). Agora são apenas você e Granald. Como seus ataques não são uma dor de cabeça, aproveite este momento para roubar algumas magias Shell dele, já que você ainda não possui esta e ela é excelente para fazer Junction em seus personagens. Depois de acumular algumas destas, apenas ataque

Granald com ataques comuns, ou então use magias. Não há nenhuma magia específica para se usar. Já que você ainda não possui nenhuma com o elemento Wind (ao qual ele é vulnerável), utilize qualquer uma (de ataque). Granald

ainda é vulnerável ao status Sleep, e se você der uma olhadinha na lista de magias dele para Draw, adivinha o que você vai achar lá: Sleep. O que fazer então? Use o Sleep dele nele mesmo, fazendo-o dormir, e então ataque com magia, G.F. (melhor), ou ataque comum, causando um dano maior (por ele estar dormindo). Aí é só repetir o processo até derrotá-lo.

Quando você vence a criatura, dois soldados vestidos com uniforme branco aparecem para socorrer a garota.

Guarda: *"É perigoso ficar aqui. Vamos indo."*
Garota: *"...Eu entendo."* (ela sai acompanhada pelos guardas de branco)
Quistis: (depois que os três saem) *"Quem será ela?"*

Depois do ocorrido, saia do Training Center. Na saída, Quistis diz a Squall: *"Squall... Não há razão para alguém viver sozinho"*, e então sai. Depois de Quistis partir, Squall fala consigo mesmo: *"Tais palavras... Quem pensa desta maneira?"*. Agora volte para a área dos dormitórios (ao norte da Garden). No corredor

que leva aos quartos você encontrará Zell, que esteve procurando por Squall por toda parte. Ele diz que *"Agora que nós entramos para a SeeD, nós temos quartos privativos"*. Já que você tem um novo quarto, vá experimentar a sua cama. Afinal, esta foi uma longa noite.

VIDA DE SEED

Na manhã seguinte, Selphie acorda Squall, notificando que eles receberam a primeira missão como cadetes da SeeD. Parece que você vai a Timber. Selphie diz para você comparecer em frente a Garden com roupas comuns, e rápido. Se quiser, use o Save Point ao lado da cama. Antes de ir, pegue a revista de

armas do mês de abril ao lado do Save Point (para upgrade de armas, mas você ainda não tem os materiais necessário). Chegando no local combinado, Selphie já estará lá, juntamente com Cid e um dos membros do corpo docente da Garden.

Monitor: (olhando para o relógio quando Squall chega) *"...Um minuto atrasado."*
Zell: (chega voando em uma espécie de hoverboard) *"Bem a tempo!"*
Monitor: *"T-boards são proibidas dentro da Garden. Você se esqueceu disso?"*
Zell: *"Ah, me desculpe! Mas, ela é tão útil. Eu tenho certeza que ela vai servir bem para esta missão."*
Monitor: *"Se ela é útil ou não, nós é que decidimos. Iremos confiscar isto."* (outro monitor vem e leva a prancha) *"Você três podem ser da SeeD agora, mas... Ao mesmo tempo, suas responsabilidades não são diferentes das dos estudantes. Muito pelo contrário... Pelo motivo de vocês estarem na SeeD, vocês devem obedecer as regras para dar um bom exemplo aos alunos comuns. Entendido?"*
Cid: (depois da bronca em Zell) *"Bem, agora, esta será a sua primeira missão. Daqui, vocês três partirão para Timber. Lá, sua tarefa será dar suporte a uma organização local. Nós já combinamos de ter membros desta organização esperando por vocês na estação de Timber."*
Monitor: *"Eles dirão a você 'A floresta de Timber, também, tem mudado'. Neste momento, sua resposta deve ser 'Ainda há corujas'. Esta foi a senha combinada."*
Cid: *"Depois disso, a organização lhe dará instruções adicionais."*
Zell: *"Hummm... Somente nós três?"*
Monitor: *"Correto. Nós aceitamos esta missão por uma comissão muito baixa."*
Cid: *"Bem, isso deve ser tudo o que vocês precisam saber. Squall, você será o capitão do esquadrão. Reaja às circunstâncias à medida que elas ocorrerem. Zell, Selphie, vocês dois façam o seu melhor para auxiliar Squall e ajudar nos planos da organizaçao."*

Agora você tem uma nova missão a cumprir, a primeira como membro da SeeD. Você já sabe as instruções iniciais, então... Mas antes de partir, fale novamente com Cid, ele lhe dará um item mágico, a Magic Lamp, que confina uma criatura: o Guardian Force Diablos. A partir de agora, você poderá usar o item quando quiser. Se decidir usar agora, é bom que você tenha bastante sorte, pois você é enviado para uma outra dimensão, onde deve enfrentar o próprio G.F. Diablos, que é realmente um inimigo difícil. Mas mesmo com seus níveis baixos é possível, e altamente recomendável (afinal, é um G.F. a mais), derrotá-lo agora. Apenas lembre-se de salvar o seu progresso antes de enfrentá-lo, então use a Magic Lamp e enfrente Diablos (não se esqueça, de maneira nenhuma, de reconfigurar as magias e G.Fs de seus personagens antes de enfrentá-lo, seu novo grupo é formado por Squall, Selphie e Zell).

NOME: Diablos **LEVEL:** 9 **HP:** 11150
PONTOS: Fraco contra o elemento Wind.
ATAQUES: Charge, Gravity, Gravity 2 (todos)
DRAW: Cure, Gravity
AP FORNECIDO: 20

CARACTERÍSTICAS

```
|||||||||||| < HP > ||||||||||||
      |||||| STR    DEF |||||||
        |||| INT    SPI |||||||||
          || DEX    EVA |
```

ESTRATÉGIA

Este chefe pode ser realmente complicado ou extremamente fácil, só depende do momento em que você usa o item Magic Lamp para lutar com ele.

Diablos, no level 9, possui um total de 11150 HP, coisa que pode ser bem complicada de lidar se os seus personagens estiverem em nível baixo, mas nada impossível. No início da luta, Diablos tem uma certa tendência a usar a magia Gravity, que tira 1/4 de HP (arredondado para baixo) de um personagem. Depois que você conseguir tirar alguma energia dele, Diablos poderá fazer ataques físicos com um enorme poder (tirando algo em torno de 200 a 300 HP de um personagem).

Seu ataque mais ameaçador é o Gravity 2, que visa todos os seus personagens e tira 3/4 de HP (arrendondado para baixo) de cada um deles. A melhor estratégia é usar o feitiço contra o feiticeiro, ou seja, dê Draw na magia Gravity que ele possue e use contra o próprio Diablos (não estoque a magia, use-a na hora). Isso vai

tirar 1/4 da energia dele. Repita até que a magia esteja tirando apenas de 100 a 200 HP. Então complete com alguns ataques comuns até derrotá-lo. Para facilitar ainda mais a sua tarefa, tente usar a magia Blind no Diablos. Após algumas tentativas, a magia poderá ter sucesso e ele ficará com o status Darkness, ou seja, com baixíssimas chances de acertar um ataque físico. Com isso, você estará limitando-o a usar apenas magias, já que ele praticamente não poderá acertar os seus personagens com ataques comuns. E desta maneira você jamais morrerá, pois as magias de Diablos (Gravity e Gravity 2) não matam, seja lá qual for a energia de seus personagens. Aí é só usar e abusar de seus Special Attacks. Ainda para evitar os altos danos que ele causa, não use o Cure dele (com Draw) para curar os seus personagens (além de poder falhar, pode curar bem menos energia), prefira os seus. Quando ele usar o Gravity 2, tente usar o Special Attack de Selphie (altas chances se ela estiver com a energia amarela), o Slot, e, se você tiver um pouco de sorte, poderá vir uma magia Full Cure, que cura totalmente todos os seus personagens (e aliás, esta magia só é possível com o Special Attack de Selphie, não há ela no jogo normalmente). Aproveite para usar os Special Attacks dos outros personagens, antes de curá-los, se eles estiverem com energia amarela também.

Bom, prossigamos agora pelo curso natural das coisas. Conseguindo ou não o G.F. Diablos (se você o tiver derrotado, além de obter o G.F. Diablos, ganhará 8 G-Returners e também uma carta de Diablos, excelente para os seus jogos de carta), você deve agora partir para Timber, lembra-se? Para isso, você deve fazer uma viagem de trem. Da Garden, então, vá para a cidade de Balamb, onde, você deve se recordar, há uma estação de trem. Chegando lá, o trem está pronto para partir e, como você deve embarcar, é necessário comprar a passagem por 3000 gil. Pague e embarque. O trem parte para a cidade de Timber, indo pelo túnel transcontinental que passa no fundo do oceano.

O TREM

Selphie: (olhando pela janelinha) *"Este trem é tão legal."*

Zell: *"Como eu esperava, nós estamos pegando a linha de ferro transcontinental. Estamos indo para Timber, e cruzando o túnel na base do oceano."* (para Squall) *"Isso não é chocante?"*

Squall: (nada entusiasmado) *"É, formidável."*

Zell: *"Você não está interessado. Isto é ruim, Squall. Se você não usar o ticket, nós não podemos ir lá na frente."*

Squall: (indo até o leitor de ticket) *"Ok, vamos entrar."*

Máquina de Ticket: *"Confirmado. Trava liberada."*

Selphie: *"Ok, eu vou na frente. Ehehe, por aqui!"*

Zell: *"Nós também devemos ir, Squall."* (siga Zell)

Zell: (em frente à porta da cabine) *"Esta é a cabine reservada para o uso de membros da SeeD."* (abrindo a cabine) *"Wow!"* (entrando) *"Hurra! Que maneiro!"*

Selphie: (agora fale com ela) *"Eu adoro andar de trem."* (começa a cantarolar) *"Trezinho♪ Trenzinho♪ Corre tão depressa♪ Nos leva pra longe♪ Bem longe♪ Nos leva ao futuro♪"*

(entre na cabine, onde Zell já está)

Zell: (pulando na poltrona) *"Isso é maneiro!"*

Squall: *"...Isso é tudo o que você pode fazer para se divertir?"*

Zell: (pára de pular) *"Bom, há algumas revistas também."* (você recebe a revista de bichinhos de janeiro, que é usada para aprender um novo Special Attack para... Você vai saber)

Zell: (Squall senta na poltrona) *"Isso é tão chocante, esta sala. Entrar para a SeeD tem os seus benefícios. Ei, Squall, você sabe alguma coisa sobre Timber?"*

Você terá duas opções:
1) *"Eu sei o bastante"*
2) *"Não muito"*

Zell: (escolhendo a segunda opção) *"Timber é um país cercado por florestas. Dezoito anos atrás, ele foi invadido por Galbadia. Os galbadianos facilmente venceram e ocuparam o país. Desde então, Timber está sob o controle de Galbadia. Eu fiquei sabendo que há muitos movimentos de resistência."*

Squall: *"Mais alguma coisa?"*

Zell: *"Não, isso é tudo que eu sei."*

Squall: *"........Obrigado pela informação, Zell."*

Zell: *"Oras, sem problema... Apenas deixe comigo."*

Selphie: (entra na cabine) *"O que é isto... Me sinto estranha."*

Squall: (se levanta) *"Se você está cansada, deveria descansar um pouco."*

Selphie: *"Eu estou com tanto sono..."*

Zell: *"Ei, você está bem?"*

Zell: *"...Ah, isto?"* (levanta e se espreguiça) *"O... o que está acontecendo!?"* (Selphie e Zell caem de sono na poltrona) *"Ah... o que, eu também me sinto estranho. Com... sono."* (os dois desmaiam e um som extremamente agudo e prolongado é ouvido)

Squall: *"Ei, o que há de errado?"* (o som agudo fica mais alto) *"Hu!?"* (põe a mão na cabeça) *"...O que, o que é isto?"* (Squall também cai em profundo sono e a tela escurece)

"SONHANDO"

Repentinamente, algo muito estranho está acontecendo a Squall e seus companheiros. Coincidência ou não, os três começaram a sentir um sono profundo e desmaiaram ao mesmo tempo.

Pensamento: *"(Hun? ....onde estou?)"*

ディアボロス (DIABLOS)

Local: Quando você já for um integrante da SeeD, antes de partir da Garden de Balamb para Timber e receber sua primeira missão, fale com Cid e ele lhe dará o item Magic Lamp(魔法のランプ). Use o item e entre na batalha contra Diablos. Vença-o e ele será seu.

Técnica: 闇よりの使者(Creatures from Darkness). Um ataque não elemental em todos os inimigos.

Status: Level 9 / 730 HP

HABILIDADES

AP	NeJ	Ro	NeI	Função
JUNCTION				
50	HPJ	HP-J	HP-J	Permite fazer Junction com magias no HP do personagem.
!	魔力J	Maryoku-J	Magic Power-J	Permite fazer Junction com magias no Magic Power do personagem.
120	命中J	Meichuu-J	Accuracy-J	Permite fazer Junction com magias no Accuracy do personagem.
!	アビリティx3	Abiriti x3	Ability x3	Ao invés de apenas duas Character ou Party Abilities, você pode equipar até 3 delas.
COMMAND				
!	まほう	Mahou	Magic	Utilizar o comando MAGIC, para se usar as magias (em batalhas ou fora delas).
!	G. F.	G.F.	G.F.	Utilizar o comando G.F., para se usar os Guardian Forces equipados.
!	ドロー	Doroo	Draw	Possibilita usar o comando DRAW (em batalhas e Draw Points) para conseguir magias.
!	アイテム	Aitemu	Item	Permite que o personagem use o comando ITEM em batalhas, para, logicamente, usar itens.
100	あんこく	Ankoku	Darkness	Usar o comando DARKNESS em batalhas. Com este comando você realiza um ataque comum no alvo, causando um dano elevado, mas você perde HP.
CHARACTER				
60	HP+20%	HP +20%	HP +20%	Aumenta o HP do personagem em 20%.
120	HP+40%	HP +40%	HP +40%	Aumenta o HP do personagem em 40%.
240	HP+80%	HP +80%	HP +80%	Aumenta o HP do personagem em 80%.
60	魔力+20%	Maryoku +20%	Magic Power +20%	Aumenta o Magic Power do personagem em 20%.
120	魔力+40%	Maryoku +40%	Magic Power +40%	Aumenta o Magic Power do personagem em 40%.
200	ぶんどる	Bundoru	Capture	O comando ATTACK (たたかう)se transforma em CAPTURE(ぶんどる). Agora, quando o personagem ataca, ele rouba um item também (pode falhar).
PARTY				
30	エンカウント半減	Enkaunto Hangen	Encounter Halves	A freqüência de encontros aleatórios com inimigos cai pela metade.
100	エンカウントなし	Enkaunto Nashi	Encounter Nothing	Não haverá mais encontros aleatórios com inimigos.
G.F.				
40	G. F. HP+10%	G.F. HP+10%	G.F. HP+10%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 10%.
70	G. F. HP+20%	G.F. HP+20%	G.F. HP+20%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 20%.
140	G. F. HP+30%	G.F. HP+30%	G.F. HP+30%	Aumenta o HP máximo do Guardian Force em 30%.
MENU				
30	時空魔法精製	Jikuu Mahou Seisei	Make Void Magic	Faz magias que lidam com o tempo e velocidade (como Slow, Haste e Triple) utilizando alguns itens específicos.
30	ST魔法精製	ST Mahou Seisei	Make Status Magic	Faz magias que causam Status variados utilizando alguns itens específicos.

(de repente, a tela clareia e você vê três homens vestidos de soldados em uma floresta)

Soldado: *"Tem certeza que este é o lugar, Laguna?"*
Pensamento: *"(ah, ah?)" "(de novo?)"*

Agora você toma o controle dos três soldados, podendo fazer tudo o que você fazia com o grupo de Squall normalmente.

Acessando o menu, você descobre que os três soldados são Laguna, Kiros e Ward (o homem de cabelos longos é Laguna Loire, o grande e gordo é Ward Zaback e o negro com trancinhas é Kiros Seagul), e que eles estão na floresta de Timber. O mais estranho, é que eles carregam tudo exatamente como o grupo de Squall: o mesmo tempo de jogo, os três têm os mesmos níveis, experiência, magias, itens, cartas e Guardian Forces. Laguna está equipado com tudo o que Squall estava carregando, Ward está como Zell estava, e Kiros está configurado exatamente como Selphie (cada um deles é equivalente a um membro do grupo de Squall). Nesta área você enfrentará batalhas aleatórias (com alguns bichos), aproveite para experimentar as habilidades dos novos personagens. Laguna usa uma MachineGun, Kiros usa Katar (lâminas afiadas seguradas em cada mão) e Ward usa um enorme arpão. Ao invés de Special Attacks, suas técnicas de momentos críticos são chamadas de Limits. O Limit de Laguna é o

Desperado, de Kiros é o Blood Pain e de Ward o Mash Bunker. Pela floresta, basta seguir o caminho para cima direto (no caminho você encontrará um Draw Point com Cure).

Pensamento: *"(O que?)"*
Ward: *"Eles fizeram isso de novo.....?"*
Pensamento: *"(Hein?)" "(?)"*
Pensamento: [quando Laguna e seus companheiros cruzam um pequeno riacho por um tronco de madeira] *"(?)" "(?)" "(?)" "(?)" "(?)" "(?)" "(?)"*

Ward: (parando em um local da floresta) *"Ei, nós viemos aqui para lutar com os soldados do exército de Timber..."*
Kiros: *"E mesmo assim, nossos oponentes são estes animais. Devemos continuar assim?"*
Laguna: *"Humm, isto é, bem... Olhe, ali."*

Kiros: *"Novamente, nós pegamos o caminho errado."*
Laguna: *"Bem, em todo caso, vamos retornar. Para Derring City, vamos!"*
Ward: *"E-ei, espere! Laguna!"*

Na próxima área, você verá um veículo e um Draw Point (contendo a magia Water). Suba no veículo para ir a Derring City, como Laguna ordenou (ele parece ser o líder do grupo, pois Ward e Kiros sempre recebem as suas ordens).

Ward: (chegando na cidade, quando o veículo pára) *"E-ei, tem certeza que nós podemos parar aqui?"*
Laguna: *"Não se preocupe, não se preocupe."* (saindo do veículo) *"Agora! Vamos tomar um drink!"*
Kiros: *"Hah! Nada além de beber. Seu objetivo é realmente o álcool? Fala logo o que você quer de verdade."*
Ward: *"Laguna, você só bebe suco. Você adora ficar olhando a garotinha do piano."*
Laguna: *"Não fale garotinha do piano! Rápido, vamos! Vamos indo, e fim de papo!"*
Kiros: *"Vamos, como de costume..."*

A BELA PIANISTA

Agora você estará controlando o grupo de Laguna pelas ruas de Derring City. E já que Laguna está tão ansioso em ir ao bar, faça-o. Pegue a rua da direita (pela rua de cima, você vai parar nos esgotos, onde poderá enfrentar algumas batalhas, mas nada de importante), prossiga até chegar no Hotel de Galbadia (se falar com o soldado do outro lado da rua, ele diz *"Veio ver sua amada novamente, Laguna?"*, parece que todo mundo sabe por que ele quer tanto ir ao bar). Dentro do hotel você pode falar com a recepcionista para passar uma noite (há também um Save Point), mas o seu objetivo não é este, né? Então entre pela direita, para o bar.

Garçonete: (fale com ela no centro do bar) *"Benvindo! Eu o acompanharei até seu lugar reservado."*

Você terá três opções:
1) *"Eu só quero andar mais um pouquinho."*
2) *"Obrigado."*
3) *"O que é isto?"* (como pensamento)

Escolha a segunda opção para ir à mesa reservada.
Laguna: *"Muito obrigado."*
Pensamento: *"(Um sonho.......?)"*
Pensamento: *"(Laguna é tão charmoso.)"*
Pensamento: *"(O que é isto! O que está me acontecendo?)"*
Laguna: (os três se aproximam da mesa) *"Sentar!"* (então os três sentam ao mesmo tempo)
Garçonete: *"Posso fazer o seu pedido?"*
Laguna: *"O de sempre!"*
Kiros: *"Pra mim também."*
Ward: *"E traga rápido!"*

Ward: (vendo uma garota vestida de vermelho entrando no bar, indo em direção ao piano) *"Olhe, Laguna. Sua Julia está subindo no palco."*
Kiros: *"É nesta noite que você vai finalmente lá falar com ela?"*

Ward: *"É, vai lá."*
Laguna: (abaixa a cabeça e faz sinal de negação) *"O que vocês estão dizendo!? Não vêem que ela está ocupada agora?"*
Kiros: *"Você é um homem que não pode trair seus sonhos. Vamos lá, suba lá no palco e jogue um charme nela."*
Laguna: (abaixa a cabeça novamente) *"Não seja ridículo."*

Ward: *"Deixa de blá blá blá, levante e vá até lá, Laguna."*
Laguna: [controlando-o, vá até o palco. Laguna se aproxima] *"(Ah, tão perto de Julia...)"*
Pensamento: [ao mesmo tempo em que Laguna pensa] *"(Será que ele vai conseguir.....?)"*
Laguna: [olhando para Julia] *"(.....É tão embaraçoso.)" "(Ah, minha perna, que câimbra...)"* [com dor] *"(Aah....)"* [põe a mão na perna e sai do palco mancando] *"(É tão patético...)"* [então volta para o palco e acena para Julia como se pedisse desculpas, depois volta mancando para a mesa com Ward e Kiros]

Kiros: (volte para a mesa) *"Bem, até que você se saiu bem, Laguna."*
Ward: *"Aquela estratégia foi um perfeito sucesso!"*
Kiros: *"Oh, sente-se."*

Ward: *"A gente não acreditava que você iria subir lá. Nós daremos +1 ponto por isso."*
Kiros: *"Mas, você mostrou o seu lado vergonhoso para Julia. Você perdeu 3 pontos."*
Laguna: *"Se pelo menos eu pudesse dizer algo..."* (suspira) *"Ah... Julia, tão linda..."*
Kiros: (olhando por cima dos ombros de Laguna) *"Ah."*
Ward: (ao olhar também) *"Oh..."*
Kiros: *"Laguna, nós temos que ir agora, com licença."*
Laguna: *"O-o que? Vocês não podem ficar mais um pouquinho?"*
Ward: *"Agora é com você. Respire fundo e tente relaxar, Laguna."*
Julia anda silenciosamente até a mesa de Laguna e se aproxima dele, que está de costas.
Julia: *"Posso me sentar aqui?"*

Laguna: (vira-se para ver quem é, e então percebe que sua Julia está ali, diante de seus olhos) *"Ah!"* (tomando um susto e sem reação, vira de costas e se afasta um pouco, mancando)
Julia: (se aproximando novamente) *"Eu não estou incomodando?"*
Laguna: (de imediato) *"N-n-não. P-p-por favor, sente-se."* [ele então se senta e abaixa a cabeça, acanhado, e começa a pensar] *"(Eu estou acabado... Julia... Ela está bem aqui... De verdade... Eu que eu devo fazer? Kiros... Ward... Me ajudem... O que, o que eu devo dizer?)"*
Pensamento: [observando o desespero de Laguna] *"(Este cara... Ele não consegue pensar em nada?)"*
Julia: (sorri e senta-se) *"Vai estar tudo bem com você?"*
Laguna: (balançando a cabeça positivamente, mas sem conseguir olhar para Julia) *"Sim... de alguma forma..."*
Julia: *"...e a sua perna, já está legal?"*

Laguna: *"Hã, perna? Ah, esta aqui? Já está boa, é que isso acontece toda hora. Eu não sei bem por que, mas sempre me dá esta câimbra quando eu fico nervoso."*
Julia: *"Você estava nervoso?"*
Laguna: *"Eu estava. Mas agora..."*

Julia: *"Por favor, relaxe. Eu me sentiria muito mal se alguém estivesse nervoso por minha causa."*
Laguna: (abaixa a cabeça) *"Ah, me desculpe."*
Julia: *"Ah, eu tenho uma sugestão, mas... (Poderíamos conversar no meu quarto? Eu tenho um quarto alugado aqui.)"*
Laguna: (levanta-se rapidamente, completamente espantado) *"Para... o seu quarto!?"*
Julia: [olha em volta] *"Bem... (É que este é um lugar difícil de se conversar, você não acha? Todo mundo pode nos ouvir.)"* [de repente você vê todos no bar em volta da mesa de Laguna, ouvindo a conversa dos dois, como se estivessem torcendo] *"Se não houver nenhum problema, eu espero que você possa vir. Eu acho que você é o tipo de pessoa com quem eu gostaria de falar. Você não vai?"*

Laguna: (gesticulando com as mãos em uma espécie de "sem problemas") *"Que bobinha! É claro que eu vou!"*
Julia: *"Bem, então eu estarei esperando por você lá. Meu quarto... apenas pergunte na recepção."* (levanta e sai)
Laguna: *"(Isto, isto é um sonho?)"*
Pensamento: [com o pensamento de Laguna] *"(...Isto é um sonho ...e realmente sinto que é o melhor de todos.)"*
Laguna: *"(Não, isto não é um sonho!)"*
Pensamento: [junto com Laguna] *"(...em um tipo de sonho bem incomum.)"*

Laguna: *"(Julia disse que queria falar comigo.)"*
Pensamento: *"(...dentro da cabeça dele ...é tão embaralhado.)"*
Laguna: *"(Mas agora será apenas nós dois. O que você deve fazer, o que você deve fazer, Laguna?)"* *"(...Eu sempre pensei em mim com pessimismo. Mas tudo bem. Hoje, eu apenas ouvirei Julia.)"*

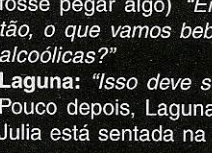
"SONHO" QUE SONHO

Agora Julia está esperando por você no quarto dela. O que fazer? Falando com o pessoal no bar, eles darão o maior apoia para Laguna. Com exceção de seus "amigos" bem realistas e desanimadores, Kiros e Ward. Falando com eles, Ward questiona se *"Você será capaz de falar com Julia? Para ter uma conversa inteligente e agradável?"*. Laguna, seguro de si (pelo menos tentando aparentar isso), responde *"Não se preocupe! Deixe a conversa comigo."*. Kiros então diz *"Com você... normalmente a conversa fica tão concentrada de um lado só que eu não chamaria exatamente de 'conversa'..."*. Amigos bem animadores estes, não? De qualquer forma, suba até a recepção do hotel e fale com a recepcionista, assim como Julia instruiu.

Na recepção, a recepcionista lhe oferece um quarto e dá duas opções:
1) *"O quarto de Julia?"*
2) *"Não preciso de nada"*

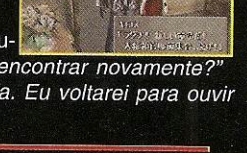
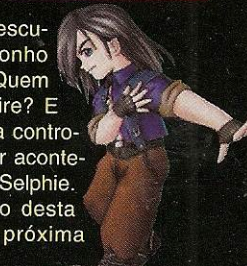
Laguna: (escolha a primeira opção) *"Ju-ju-ju-ju..."*
Pensamento: *"(Vamos lá, acalme-se.)"*
Recepcionista: *"? ...Ah, você deve ser o Laguna, vou avisar que você veio. Julia está esperando por você."*
Já no quarto de Julia:
Julia: *"Obrigada por ter vindo."*

Laguna: *"Ah, que é isso, o prazer é todo meu. Obrigado por me convidar."*
Julia: *"Sente-se."*
Laguna senta-se na cama de Julia e fica parado com a cabeça baixa, então percebe que ele não deve ficar sentado ali. Levanta-se rapidamente e vai sentar em uma cadeira, mas não se sente à vontade e levanta-se. Vá até Julia e fale com ela.
Julia: (sorrindo) *"Você já está indo embora? Mas nós ainda nem conversamos."*
Laguna: *"Não, não é isso. Eu, é que eu sou um fã seu, então, eu estou um pouco nervoso."*
Julia: *"Você veio ouvir eu tocar piano tantas vezes."*
Laguna: (espanta-se e dá um pulo para trás) *"Você, você estava me olhando?"* (corre assustado e fica andando de um lado para o outro)
Julia: *"Você sempre estava sorrindo quando olhava para mim. Seus olhos, eu gosto deles. Mas agora, você tem olhos assustados. Não se preocupe, eu não vou morder. Eu quero apenas olhar nos seus olhos e falar com você."*

(vira de costas, como se fosse pegar algo) *"Então, o que vamos beber? Você toma bebidas alcoólicas?"*
Laguna: *"Isso deve ser um sonho."*
Pouco depois, Laguna já está mais relaxado. Julia está sentada na cama e os dois conversam,
Laguna: *"Bem, eu realmente não gosto de estar no campo de batalha, você sabe... Mas nós podemos viajar por aí e apreciar as paisagens. E isso é divertido, sempre estando junto com Kiros e Ward. Aqueles dois são caras bacanas. Da próxima vez, por que a gente não toma um drink todos juntos? Afinal, não seria má idéia! Eu, quando eu sair do exército, eu quero me tornar um jornalista. Aí, eu quero viajar, ver as paisagens, ouvir histórias, e contá-las para as pessoas."* *"(isso não é bom, eu já estou monopolizando a conversa...)"* *"Recentemente, eu tive um de meus artigos publicados em uma revista. Eu fiquei tão feliz... Tão feliz..."*

Julia: *"Isso é bom."*
Laguna: *"Oh, depois disso..."*
O tempo passa. Em certo momento, Laguna parece estar dormindo na cama em que Julia estava sentada, enquanto ela o observa da outra cama.

Julia: *"Desculpe. Ele é muito fraco a bebidas."* (levantando-se) *"Ei, dorminhoco, levanta garoto."*
Laguna: *"Uahh... que sono."*
Julia senta-se em uma cadeira enquanto Laguna se recompõe. Quando ele se levantar, vá até ela.
Julia: *"Hun?"*

Laguna: *"O que, acho que cai no sono enquanto falava... Ah, fale você também um pouco. Por exemplo... um sonho, você tem um?"*
Julia: (se levanta) *"Eu... quero cantar. Não apenas tocar piano, mas também cantar."*
Laguna: *"Ah, eu adoraria ouvir."*
Julia: *"Mas isso não é bom. As letras, eu não posso compor."*
Laguna: *"É verdade... é difícil, não é?"*
Julia: *"Mas, está tudo bem agora. Com a sua ajuda, eu poderei escrever as letras das músicas."*
Laguna: *"Minha ajuda?"*
Julia: *"É... As muitas faces que você me mostrou. Você me mostrou seu sofrimento, e preocupação... Sentimentos amargurados se misturaram com seu sorriso... seu rosto... seus olhos."* (se aproxima de Laguna e fica frente a frente com ele) *"Você me passou esta impressão. Eu acho que você poderia escrever canções maravilhosas."*
Laguna: *"Isto é incrível... Eu devo estar sonhando..."*
Julia: (pegando a mão de Laguna) *"Mas isto não é um sonho, certo?"*
Quando os dois estão começando a se entender e o clima está esquentando, alguém bate na porta.

Kiros: *"Laguna! Nós recebemos novas ordens! Apresente-se em frente a casa do Presidente, rápido!"*
Julia: (olha para Laguna) *"Nós vamos nos encontrar novamente?"*
Laguna: *"Com certeza. Eu voltarei para ouvir suas canções."*

A tela então escurece, como se um sonho estivesse acabando. Quem será este Laguna Loire? E por que você o estava controlando? O que deve ter acontecido com Squall, Zell e Selphie. Confira a continuação desta envolvente saga na próxima edição da Gamers.

"Por que ele fez aquilo? Será que todos esses anos afastados nos tornaram pessoas completamente desconhecidas? Ou pior: tornaram-nos inimigos mortais? Não, isso não pode ter acontecido. A única pessoa em quem poderia confiar nesta vila onde todos querem minha cabeça. Ele está morto, bem diante de mim, com seu sangue em minhas mãos e minha espada... Mas isso não ficará assim. Ouço dentro de mim o clamor de Yukinosuke por vingança. E assim será. Pela lâmina de sua espada eu farei com que os culpados paguem por isso..."

Desde o lançamento de seu Metal Gear Solid, a Konami vem passando por sua fase alta no 32-bit da Sony. Mesmo com os relativos sucessos de Suikoden e Vandal Hearts, estava claro que não era por seus RPGs estratégicos que ela voltaria à sua fama da época de ouro do SNES. Assim, a softhouse volta seus esforços para dois gêneros: Música e Adventures (não que ela tenha abandonado as demais, como é o caso de Vandal Hearts II, na seção Game News). Mas faltava explorar algo além de heroínas de seios fartos ou super-agentes. A saída: voltar-se para o Japão antigo. Como seria estranho um game de dança com samurais, aqui está Rasetsu no Ken, o adventure.

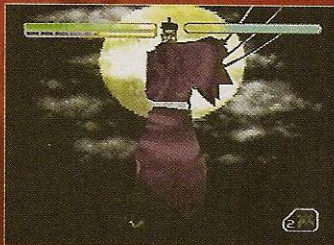
O bom samurai à vila entorna!

Rasetsu no Ken se passa, como já dito, no Japão da idade média. Após tantas batalhas sangrentas sob as mãos do Shogun Nobunaga, o império tentava pacificar a população, restringindo o uso das katanás à milícia local. Dezenas de protestos por parte dos samurais, que se recusavam a abandonar suas espadas, pois é nelas que estão contidos os seus espíritos, sendo sempre reprimidos pela guarda. Quem já assistiu ou leu Rurouni Kenshin deve ter uma idéia disso. Contudo, esqueça Raposai ou qualquer outro. Aqui eles matam inocentes a seu bel prazer.

É então que o bom Kotaro, samurai já experiente em várias batalhas, retorna à sua vila natal. Logo de início se espanta, encontrando uma estranha mulher cercada por quatro homens. Entendendo que aquilo não estava certo (mesmo ela tendo rasgado metade deles com sua wakizashi!), resolve ajudá-la. Ela se revela uma ninja, de nome Lin. Durante a batalha, o rumo de ambos se separa.

Kotaro vai atrás de seu amigo de infância, Yukinosuke, em visita, descobrindo que ele se uniu à milícia por suas capacidades com a espada. O Samurai reprova o ato, mas resolve partir. Um superior de Yukinosuke reconhece Kotaro como o responsável pela morte de vários homens do protetorado, ordenando que este seja eliminado para que "seu plano" não seja arruinado. Sem outra saída, o membro da guarda acata a decisão.

Lin continua sua procura pelo irmão, ninja renegado, fugitivo do clã local, que ofereceu recompensas por sua cabeça. Lin quer encontrá-lo antes que outros o façam, ajudando-o a escapar. Mas parece que "eles" não querem que isso aconteça...

A partir desse ponto a história se desenrola, com Kotaro e Lin se encontrando várias vezes (e apresentando alguns sinais de afeto...) até descobrirem que estão lidando com forças além de suas compreensões. Criaturas que deveriam estar mortas caminham entre os homens, revividas por meios obscuros, dos quais somente os líderes da milícia têm a chave. Kotaro e Lin se vêem, após mudanças drásticas em suas vidas, como a perda de pessoas queridas, impelidos a descobrir e acabar com toda essa trama. Para tanto, deverão atravessar hordas de mortos vivos, samurais dominados, ninjas assassinos, criaturas disformes e até corujas que soltam ácido pela boca!

E o Jogo?

Você pode optar por jogar com Kotaro e Lin, mas deve terminar com ambos para que possa dar continuidade ao enredo, abrindo novos estágios. Ambos possuem várias armas, ganhas ao se derrotar chefes ou escondidas pelos cenários. Isso sem mencionar os itens e técnicas, ganhas à medida que você mata oponentes. Uma forma de evoluir seus personagens.

Os gráficos seguem a linha Bio Hazard / Resident Evil, com personagens poligonais (até bem) texturizados e cenários pré-renderizados. A cada mudança de arma, ou equipamento, o gráfico de sua arma muda. Ainda assim, os efeitos de luz são bem pobrezinhos, e não se vêem filtros ou outros demais cuidados, diferente de Metal Gear Solid.

As músicas (as duas) são repetitivas, mas ainda suportável, com uma batida interessante. Mas é nos controles que está o maior dos problemas. Apesar de seguir o esquema de Metal Gear, o personagem demora um ano até se virar, como em Resident Evil. Até você se acostumar, prepare-se para ser acertado várias vezes...

Resumindo...

Chamar Rasetsu no Ken de Bio Hazard com samurais é um exagero mas, ainda assim, é um bom jogo. Até uma boa pedida, uma vez que a Konami trará o game para os States sob o nome de Soul of Samurai. De qualquer forma, vale pela curiosidade. Ponto (médio...) pra Konami.

Números Atrasados

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90

Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90

Complete sua Coleção

GAMERS BOOK

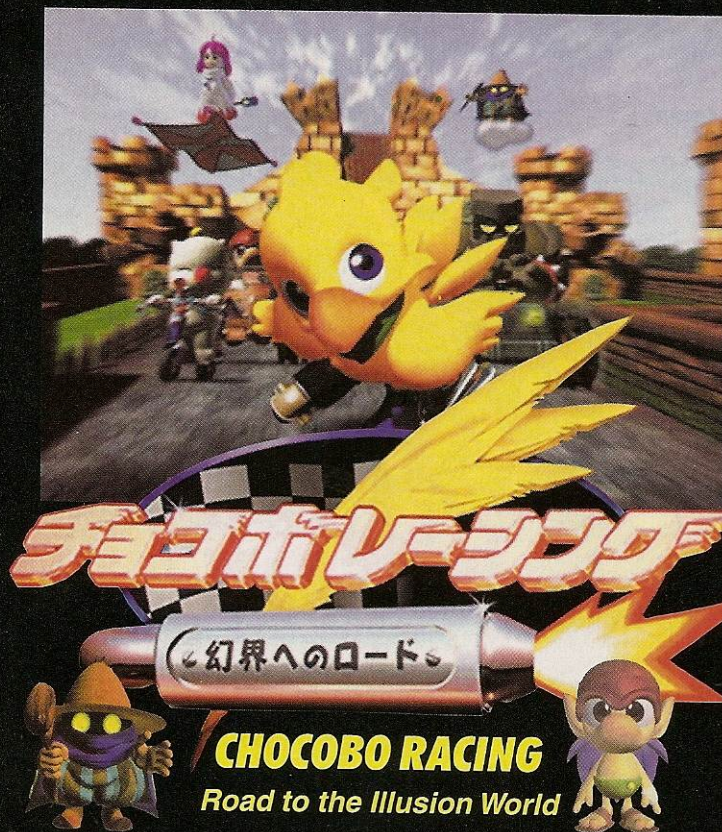
Assinale abaixo as referências e quantidades que deseja receber.

Cód.: GB 01 - Cada R$ 5,90 ( )
Cód.: GB 02 - Cada R$ 5,90 ( )

Nome: ____________________

Endereço: ____________________

Cidade: __________ Estado: ______ Cep: ______________

Mande CHEQUE NOMINAL, CHEQUE CORREIO OU VALE POSTAL para a EDITORA ESCALA LTDA. Caixa Postal 16.381 Cep 02599-970 - São Paulo - SP - Maiores informações, tel.: (011) 266-3166 - Você receberá em sua casa sem nenhuma outra despesa. Não é necessário recortar sua revista. Basta enviar xerox ou cópia deste cupom.

Parece que esta moda está pegando. Tudo começou com a Nintendo, em 1992, quando fora lançado Mario Kart para Super Famicom. Aquele não era simplesmente um game de corrida, era a maior experiência de velocidade e diversão até então. A fórmula "velocidade + jogo sujo" conquistou uma legião de fãs e criou uma tendência. Pegando carona neste sucesso, surgiram alguns clones. Vieram Street Racer (da Ubi Soft, ainda para Super NES), a própria seqüência de Mario Kart (para Nintendo 64, que conseguiu repetir o sucesso do original), Diddy Kong Racing (da Rare, para N64 também), Sonic R (da Sega para o seu Saturn) e Rockman Battle & Chase (o game da Capcom com o seu mascote, para Playstation). E parece que agora uma empresa que não costuma seguir tendências – ela mesma as cria –, resolveu embarcar nesta. Desta vez, a Square ataca de Chocobo Racing.

Talvez baseado no sucesso do mini-jogo de corrida de Chocobos em Final Fantasy VII, a Square elaborou o seu próprio game de corrida escrachado envolvendo seu mascote, o Chocobo, e outros personagens de seus games. O visual é baseado no último game do Chocobo, Chocobo's Mysterious Dungeon 2 (lançado em dezembro último), com seus personagens (iniciais) seguindo os mesmos moldes.

PERSONAGENS

Logo de cara, você pode selecionar entre 8 personagens distintos, cada qual com sua própria personalidade e características (que variam entre Velocidade, Aceleração, Aderência, Escape e AGS (Ability Growing Speed, ou velocidade de crescimento de habilidade, que define a velocidade com que a barra de Ability se enche). Começando pelo pequeno Chocobo, que é o personagem mais equilibrado do game; temos o fofinho Mogri, outro mascote da Square; Golem, o gigante de pedra; o safadinho Goblin, pequeno em tamanho mas gigante em esperteza; o Black Mage, perito na magia negra e errante da pequena nuvem; a graciosa White Mage, sempre inocente em seu Holy Carpet; o comilão Debu Chocobo, acabando com o pobre triciclo de tanto peso; e o raivoso Behemoth, em seu tanque de guerra desproporcional. Todos estes vindos de Chocobo's Mysterious Dungeon 2, inclusive com o mesmo visual.

Mas não pense que o elenco se limita a estes personagens. Ainda de CMD2, temos o chefe Bahamut, que pode ser também habilitado. E depois, terminando mais vezes o Story Mode, libera-se mais per-

sonagens. Começando por ninguém menos que Squall Leonhart de Final Fantasy VIII, correndo no carro Tempest (aquele que ele pilota na cena em CG do desfile de Idea em Derring City). Temos ainda, Cid Tank (o mecânico bigodudo do game, vindo também de CMD2) pilotando o tanque de guerra; Mumba, o bichinho peludo, mascote de Final Fantasy VIII, correndo com suas próprias patas; o famigerado e ainda popular Cloud Strife de Final Fantasy VII, correndo na sua moto Hard Daytona; Sabotender, mais um mascote da série Final Fantasy, o cacto que anda (não corre) pelas pistas; a deliciosa Aya Brea de Parasite Eve, correndo em seu carro de polícia do 17º Distrito Policial de Nova Iorque (pena que ela não aparece no game, apenas o carrinho); o chocobo branco de Final Fantasy IV (inclusive com os pixels do sprite), usando as patas; Invencible, uma caravela voadora vinda de Final Fantasy IV, que, como o próprio nome diz, é praticamente invencível em seus vôos; e, por último (e menos importante sim), Jack, um carinha que veio sabe-se lá de onde (talvez de um game da Square para Nintendinho, pelo seu sprite bem grotesco) e que corre (ou pelo menos tenta, se bem que mais parece que ele está rastejando, de tão lerdo).

Se você ainda não está satisfeito com estes personagens, faça você mesmo o seu. É sério! Você pode criar os seus próprios personagens. Basta terminar o Story Mode. Cada vez que fizer isto, você receberá uma pontuação e, com estes pontos, poderá criar o seu personagem a partir de um dos corredores principais, inclusive definindo seu nome e cor.

ALGUMAS DAS PISTAS DO GAME

FICHA TÉCNICA — PlayStation

CHOCOBO RACING	
SQUARESOFT	CD
CORRIDA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	2.3
SOM	2.4
JOGABILIDADE	3.2
ORIGINALIDADE	2.1
DIVERSÃO	4.0

PRÓS
- O game estimula a jogar novamente pelos seus vários personagens, finais e opções secretas
- Um sistema de jogo simples e divertido

CONTRAS
- Mais um clone de Mario Kart, mesmo com uma personalidade própria, faltaram inovações
- Um design mal elaborado dos traçados das pistas deixa indícios de um trabalho amador

CLAS. FINAL 3.0

PISTAS

Inicialmente há 8 pistas disponíveis para correr. A primeira é o Cid's Test Course, a pista de testes do Dr. Cid (pista do Chocobo); depois temos a Mogri Forest, uma pista no meio da floresta dos Mogs (pista de Mogri); as Giant's Ruins, nas ruínas dos gigantes (aqueles enormes gigantes de aço com espadas colossais de FF VII e VIII) (pista do Golem); a famosa Mythril Mine, pista de montanha rochosa (pertencente ao Goblin); a Black Mansion, uma mansão com pinta de mal assombrada (pista do Black Mage); Mysidia Sky Garden, a cidade dos céus (cidade que apareceu em FF II do Nintendinho e mais tarde também em FF IV do Super Famicom, cidade de Palon e Poron) (pista da White Mage); Hungry Land, a terra dos glutões, com muitos doces e guloseimas por todos os lados (pista do Debu Chocobo); e Glug Volcano, uma corrida arriscada em meio a lava e magma (pista do Behemoth). Jogando no Story Mode, você correrá também no Illusion World, a terra onde estão várias personalidades do mundo da Square, como Titan, Leviathan, Carbunckle, Odin e outros (a pista do chefão Bahamut). E há ainda a 10ª pista, o secreto FF8 Circuit, que ocorre nos arredores de Derring City (a pista especial de Squall).

SISTEMA DE JOGO

Chocobo Racing não inova muito em relação aos demais games do jogo. A fórmula continua sendo muita velocidade combinada com a possibilidade de sacanear os adversários. O objetivo principal é sempre trapacear para chegar na frente.

Para isso, você contará com magias e habilidades especiais das mais variadas. Estes elementos adicionam muito ao quesito estratégia, já que você deve aprender a usá-los e evitá-los.

As magias aparecem como em Mario Kart, durante a corrida. Em certos pontos de cada circuito estão esferas de magias. O desenho na esfera representa qual magia você vai pegar (se houver uma "?", aparecerá uma magia aleatória). Você pode carregar até três magias com você. Algumas delas podem ficar mais fortes. Um Fire, por exemplo, torna-se um Fire 2 quando você pegar duas magias Fire (seguidas, pois se você tiver um Fire, um Ice e depois pegar outro Fire, nesta ordem, não funcionará). Uma magia mais forte pesa mais, assim você não pode carregar, um Blizzard 2 e mais duas magias, por exemplo. Se você tiver uma magia em nível 3, não poderá carregar mais nenhuma, pois ela vale por três magias, que é o número máximo carregado. O nível da magia determina o poder com que ela atinge o oponente: no nível 1 ela apenas o faz rodar, no nível 2 o fará voar para o ar e no nível 3 o fará voar para o ar e bater contra o chão uma vez antes que ele esteja pronto para correr novamente. Você pode ainda pegar uma magia do oponente, bastando encostar naquela que ele carrega atrás dele. Veja a seguir as diferentes magias:

—Fire - uma das magias mais fracas do jogo. No nível 1, você tem um tiro de fogo que vai para frente em linha reta, mais recomendada para acertar oponentes de perto. Fire 2 já é uma magia um pouco mais forte e também é teleguiada. Neste nível, ela nunca erra o alvo, percorre a pista até acertar o oponente que está na sua frente. No nível 3, além de ser muito poderosa e também ser teleguiada, ela percorre a distância necessária até acertar todos os oponentes que estão à sua frente.

—Blizzard - no nível 1, ela apenas deixa uma pequena poça de gelo na pista no exato lugar em que você utilizá-la. Quem passar por esta poça, desliza enquanto gira pela pista por um breve momento. Já no nível 2, ela deixa seis poças de gelo espalhadas pela pista, causando o mesmo efeito do Blizzard 1, mas tornando-se quase inevitável (para os personagens não-voadores). Em nível 3, ela torna-se uma arma poderosa, causando um acerto instantâneo e inevitável em todos os oponentes, causando impacto de nível 3 após uma deslizada.

—Thunder - em nível 1 lança um raio no personagem mais próximo, com apenas 60% de chance de acerto. No nível 2, lança três raios nos 3 personagens mais próximos, causando impacto de nível 2 com 80% de chance de acerto. Melhorando para o nível 3, esta magia torna-se inevitável e causa impacto de nível 3 em todos os adversários.

Algumas belas cenas em CG incrementam o jogo na apresentação, modo Story e modo Grand Prix. Depois de liberá-las, você as pode assistir novamente no menu de Options.

—Death Sentence - esta magia não pode ser acumulada para evoluir em poder, ela tem apenas um nível (mas você pode carregar até três delas, se quiser). Usando a Death Sentence, você passa um contador para o adversário mais próximo. Quando este contador chega a 0, o personagem visado toma um impacto de nível 2. Enquanto o contador passa, o personagem que está com ele pode transferi-lo para outro personagem, bastando bater seu veículo no oponente. Caso você seja atingido por outra magia ou então cair em um buraco enquanto está com o contador, a magia Death Sentence será desfeita.

—Reflect - uma magia muito útil. Como o próprio nome diz, ela reflete uma magia. Qualquer magia que visar seu personagem será refletida e atingirá o personagem que a lançou contra você. Nem é necessário ativar o Reflect para isso acontecer, basta você ter uma em seu poder que ela é ativada automaticamente quando uma magia é desferida contra você. O Reflect não anula o efeito do Death Sentence ou Minimum se você pegá-la depois de já ter recebido o efeito da magia.

—Haste - magia que também possui três níveis. Como manda a tradição de Final Fantasy, a magia Haste torna o seu personagem mais rápido, valendo como um Nitro. No nível 1, ela dá um impulso de aproximadamente dois segundos. Em nível 2 você recebe propulsão por uns cinco segundos. Finalmente, em nível 3, o Haste dura cerca de sete segundos, o que pode dar uma ótima vantagem para você.

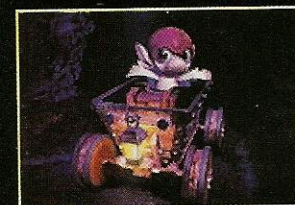
—Minimum - outra magia cumulativa. Em todos os níveis, ela diminui o tamanho de todos os adversários, juntamente com a velocidade. No nível 1, todos os oponentes têm seu tamanho e velocidade reduzidos em 25%. Com o Minimum 2, você deixa os adversários com apenas 50% do tamanho, com isso você pode passar por cima deles. Já no nível 3, a redução é de 75% em todos os oponentes. O efeito desta magia também é cumulativo, ou seja, se alguém receber um Minimum 1, terá seu tamanho reduzido em 25%, e se receber mais um Minimum 1 em seguida, reduzirá mais 25%, ficando com 50% do tamanho original.

—Ultima - a magia mais poderosa dos últimos Final Fantasies também está presente em Chocobo Racing, e com três níveis. Em todos os níveis ela acerta todos os adversários, mudando apenas a força do impacto. Assim, uma Ultima 1 causa impacto de nível 1 em todos os oponentes, Ultima 2 causa impacto de nível 2 em todos e Ultima 3 faz todos os adversários receberem impacto de nível 3.

Além das magias, você conta ainda com as Habilidades Especiais para trapacear seus inimigos. São 6 delas inicialmente e mais duas secretas. Depois de escolher o seu personagem, você vai para a tela de escolha de Habilidades Especiais (dependendo do modo de jogo e do personagem escolhido, as Habilidades disponíveis podem mudar). Durante a corrida, você pode usar uma Habilidade Especial quando a barra no canto superior esquerdo da tela estiver cheia (cada Habilidade pode ter uma velocidade diferente para carregar a barra). Veja a seguir o que faz cada Habilidade:

—Dash - uma habilidade equivalente a um Haste 2, ou seja, dá um impulso de velocidade por cerca de 5 segundos ao seu personagem.

—Wings - quando utilizada, o personagem cria asas e começa a voar. Com isso, você pode evitar as poças de gelo que estão na pista e também pode ultrapassar por cima dos adversários. Porém, não é possível evitar buracos. É inútil para os perso-

nagens que já têm a habilidade de voar.

—Grip - uma habilidade que pode ser útil, mas depende da pista. Ativando-a, seu personagem ganha muito mais aderência à pista. Com isso, fica mais fácil fazer as curvas (mas tome cuidado para não exagerar e acabar fazendo-as muito fechadas). Você pode também passar por cima de grama e coisas do tipo sem perder velocidade. Além disso, ao bater de leve nas extremidades da pista, você é mandado de volta ao invés de perder a velocidade (isso também funciona se você bater contra os adversários). Para completar, você ganha um pouco de velocidade também.

—Capture - mais uma habilidade que tem alguma utilidade. Com o Capture, você pode roubar as magias de seus adversários. Se o oponente tiver mais de uma magia, ele sempre rouba a última magia pega. Quando alguém utiliza esta habilidade (se você tiver alguma magia), você ouvirá um som e uma espécie de mãozinha vai atravessar a tela levando sua magia embora. Você pode usar a magia antes que a mãozinha a leve, se for rápido o suficiente.

—Magic Up - uma das melhores habilidades. Com ela você aumenta o nível de suas magias (apenas das magias que podem aumentar de nível, claro). Quando a barra de Habilidade se enche, se a sua última magia puder ganhar níveis, ela vai subir um nível com o uso automático da habilidade (se a magia estiver em nível 1 vai para nível 2 e se já estiver no 2 vai para o 3). Caso você não tenha magias válidas quando a barra se encher, a habilidade fica disponível para quando você pegar uma.

—Barrier - com esta habilidade, quando a barra se enche, você ganha uma proteção semelhante à magia Reflect, mas com algumas diferenças. A habilidade ativa-se automaticamente quando a barra se enche e permanece em você até que leve uma magia (por curiosidade, ela protege até contra a habilidade Capture, mas não contra outras habilidades). Se você perder a habilidade, a barra começa a se encher novamente.

—Keep Magic - uma habilidade curiosa. Com ela cheia, quando uma magia for disparada contra o seu personagem, você receberá esta magia, ficando com ela em seu estoque e podendo usá-la quando quiser.

—Rush - quase igual ao Dash, mas com algumas vantagens. Com o Rush, você ganha um impulso de velocidade de aproximadamente três segundos e, neste período de tempo, pode também atropelar os seus adversários, causando impacto de nível 1. Apesar de durar menos tempo que o Dash, a barra de habilidade se enche mais rápido com o Rush, e a velocidade ganha é maior, além da vantagem de poder passar por cima de quem estiver na frente.

—Megaflare - esta habilidade enche a barra muuuuuuito vagar. Demora um bocado, mas quando finalmente você der usá-la, será um ataque inevitável em todos os advers os, causando impacto de nível 3. Você só pode usar esta habilid quando derrotar Bahamut, o último chefe, no modo Story.

—Gunblade - a habilidade secreta. Com a arma de Squall, pode ser utilizada pelos outros personagens também, v poderá obter uma vitória inesperada. O maior problema é ela demora demais para encher a barra, mais até que o Me flare. Quando usada, você ganha um impulso de velocidade que dura que você alcance o primeiro lugar. Cada personagem que você ultrap sar enquanto estiver com a Gunblade ativada receberá um ataque causa impacto de nível 3. Quando já tiver ultrapassado o primeiro c cado, a habilidade ainda durará por cinco segundos. Se você for ace do por magias enquanto estiver com a habilidade ativada, seu perso gem receberá o impacto mas já terá aceleração no máximo em segu O golpe atravessa personagens usando Barrier, mas não passa p magia Reflect (nem a desfaz). Se você for acertado pelo Megaf enquanto usa a Gunblade, a sua habilidade será cancelada. O mes acontece se alguém conseguir ultrapassar você enquanto a utiliza.

MODOS DE JOGO

Em modos de jogo, comecemos pelo Options. No menu de opções estão (na exata seqüência, de baixo para cima) o View Course Records (para você conferir os records de cada pi inclusive best laps e totais), Controller Configuration (para configura botões ao seu gosto), Sound Room (onde você pode configurar o v me das músicas e efeitos sonoros e também ouvi-los; as músicas sendo liberadas aqui conforme você as ouve durante o jogo), M (aqui você pode ver as cenas em CG do game; também são libera conforme você as vê durante o jogo), Sound (alternar entre saída som Mono ou Stereo), Handicap/1P (ativando, no modo VS o prim jogador terá vantagem em velocidade) e Handicap/2P (para dar vantagem ao 2ª jogador no modo VS) e também, a opção secreta M (para ativar as pistas invertidas).

Depois temos o Story Mode. Neste modo você vai correndo pistas consecutivas, obtendo novos aliados (com os quais você p jogar depois de vencê-los) e habilidades. No Story, você passa por hitorinha no estilo livro infantil, onde acompanha as desve ra de Chocobo e seus amigos em busca dos oito p ços de cristal. Aqui você descobre um pouco da pe nalidade dos personagens (como o convencido M que diz que o próximo game da Square será M Beautiful Dungeon; que pretensioso!). Chegando a timo chefe, o Bahamut, você deslumbra-se com cena em CG de boa qualidade. Ao terminar o gam final, com belas ilustrações e uma envolvente mu cantada. Cada vez que terminar no modo Story, poderá criar um personagem, pegando como delo um dos 9 personagens principais (os 8 ais mais o Bahamut) e podendo escolher a o nome (inclusive com caracteres romanos). pode configurar as características Velocidade termina a velocidade final), Aceleração (define a v dade com que o personagem acelera), Aderência (

Jogando no Story Mode você a panha uma divertida histórinha Chocobo e seus amigos. No tota 9 capítulos.

Ao terminar o modo Story, você recebe uma pontuação, que pode ser usada para editar seus próprios personagens.

sempenho do personagens em curvas), Escape (define o quanto o personagem é bom em derrapadas; com um valor baixo, se você tocar no freio, o personagem roda) e AGS (a velocidade com que a barra de Habilidade Especial se enche). Estes valores são definidos distribuindo-se os pontos que você ganhou ao final do Story Mode. Estes pontos dependem do seu desempenho durante o game. Terminando o Story Mode consecutivas vezes, você libera vários personagens secretos (ao terminar a segunda vez, você pode cortar as animações para tornar esta tarefa mais rápida).

Em seguida tem o Time Attack. Neste, você escolhe um personagem, sua Habilidade Especial (nem todas estão disponíveis neste modo de jogo) e então uma pista para você tentar fazer tempos cada vez melhores. Você pode salvar seus records e então carregá-los depois para jogar contra você mesmo, como no Ghost Mode de outros games de corrida. Aqui conta apenas a sua habilidade, já que não há outros corredores e também não se utiliza magias.

Logo depois, vem o Grand Prix (GP). Neste modo você disputa um torneio composto por 4 pistas, definidas por você. Na corrida seguinte, você sempre larga na posição em que terminou a anterior. Dependendo da sua colocação, você ganha pontos no ranking geral. Ao final, se você ficar em primeiro na colocação geral, verá uma curta cena em CG do seu personagem (apenas para os oito personagens principais e o chefe Bahamut, os outros apenas aparecem no pódio). Além disso, quando você já estiver ficando bom neste modo, virão outras classes, tornando as coisas um pouco difíceis. Você começa com a Normal Class e depois pode subir para a Behemoth Class e Bahamut Class.

O modo Versus é o próximo. Nele, você pode jogar livremente contra um amigo, ou o computador, ou mesmo assistir a uma corrida apenas com personagens controlados pela CPU. Você escolhe os personagens, habilidades e a pista em que vai correr. Este é apenas um VS. Mode comum.

Uma atração bem legal é o Relay Mode. Nele você faz como nas corridas de revezamento, só que aqui é em times de 3 personagens. Depois de escolher seus três corredores e suas habilidades, você define a pista em que será realizada a competição e o número de voltas que cada personagem dará.

Por fim, a última opção da tela de menu principal é o Save & Load, para, logicamente, salvar ou carregar as suas preferências, personagens e opções.

TECNICAMENTE FALANDO

Agora que você já conhece todo o esquema de Chocobo Racing, vamos para a parte técnica. Começando pelos gráficos, que é onde o game peca. À primeira vista, você pode até se decepcionar e querer parar de jogar. A resolução não é grande coisa e as texturas são bem simples. Muitos objetos são apenas sprites, como os próprios corredores, e não há bons efeitos gráficos. Quando os objetos se aproximam muito, principalmente os sprites, fica tudo horrível, com os pixels (pontos das texturas ou sprites) bem visíveis. Mas o maior problema no quesito gráficos é o clipping. Ele é muito visível, a pouca distância você vê os objetos se construindo na sua frente. Não é algo que atrapalhe o seu desempenho, mas que é bem feio é.

No departamento sonoro também não há muitas surpresas. Há muitas músicas vindas de Final Fantasy, como a música da apresentação de FFVI do Super NES com diferentes arranjos quando você atinge o Illusion World e encontra Bahamut, ou então o tema principal de FF com os vocais da White Mage. No geral, as músicas são apenas boas, mas a surpresa fica por conta do final no Story Mode, onde você ouve uma bela melodia cantada. Vale a pena! Por outro lado, temos uma tonelada de efeitos sonoros, mas que não trazem nada de especial.

A jogabilidade é boa. Os comandos têm boa resposta e os controles são bem simples. Você pode até ficar meio atrapalhado no começo, mas com pouco tempo já se acostumará com o esquema. A melhor pedida aqui é o Dual Shock, pois a jogabilidade com o direcional analógico é muito mais precisa. Mas isso não é obrigatório, já que o direcional convencional também dá conta do recado.

Para finalizar, Chocobo Racing é um game muito bom, melhor definido com a palavra "interessante". Ele traz o mesmo esquema de Mario Kart e seus clones, com um "algo mais". Os fãs de Final Fantasy e Chocobo terão bastante diversão em correr com os seus personagens favoritos e reconhecer alguns elementos de games conhecidos aqui e ali. Uma boa pedida para um ou dois finais de semana.

Chocobo Racing prova ainda que, às vezes, ser o melhor é um fardo tremendamente pesado para se carregar. Como o padrão dos jogos da empresa é muito alto, este game tende à mediocridade, fadado a cair no esquecimento com facilidade. Algo vindo da Square deveria ser muito, mas muito mais bem apresentado.

DICAS

Você vai sentir dificuldade para fazer as curvas no início, mas há uma manha infalível para fazê-las com perfeição. O segredo é dar um toque no botão de freio, sem soltar o acelerador, enquanto faz a curva. Quanto mais toques você der no freio, mais fechada será a curva. Cuidado para não segurar o botão de freio por muito tempo desta maneira, pois não vai adiantar muito e você poderá rodar.

Há uma manha para fazer uma largada com velocidade turbo, coisa que já está virando tradição em games do tipo. Para isso, note que há uma contagem regressiva de 3 segundos para a largada. Espere passar a contagem e, no momento em que aparecer o GO, aperte e segure o acelerador. Para tornar mais fácil, faça a contagem até o três, mas conte até quatro e, neste exato momento, aperte o acelerador. Isso vai lhe dar uma vantagem tremenda logo de cara.

No Relay Mode também há uma manha para turbinar a largada de suas máquinas. Quando estiver para chegar ao próximo personagem de seu time, ao invés de simplesmente cruzar a linha de chegada para passar a vez, bata no seu personagem que está esperando e ele vai largar com velocidade turbo.

Ao terminar o Story Mode uma vez, você terá acesso ao Bahamut e também à sua Habilidade Especial, o Megaflare. Se você terminar neste mesmo modo uma segunda vez, terá que enfrentar Squall na pista FF8 Circuit. Vencendo, você poderá escolher Squall e a Habilidade Gunblade. Daí pra frente, cada vez que você termina no Story Mode, receberá um novo personagem secreto. Para selecionar estes novos personagens, você deve colocar o cursor sobre Squall e então segurar determinados botões. Veja abaixo a lista dos personagens que você ganha a cada vez que termina o Story Mode e qual botão você deve segurar para selecioná-lo:

3ª vez - Cid (segure L1)
4ª vez - Mumba (segure L2)
5ª vez - Cloud (segure R1)
6ª vez - Sabotender (segure R2)
7ª vez - Aya (segure L1+L2)
8ª vez - Chocobo FFIV (segure R1+R2)
9ª vez - Invencible (segure R1+L1)
10ª vez - Jack (segure R2+L2)

Capcom na parada!

Além de seus Survival Horrors, a Capcom mostra grande estilo em seu game de snowboarder, Tricky Sliders, onde a velocidade é alucinante. Apesar da aparência simples, pode-se esperar algo mais nas decidas e trajetos. Os trajetos pelos quais você vai se aventurar, variam por algumas partes do mundo, como nos Estados Unidos, Japão, Alaska, Argentina, Nova Zelândia e mais alguns.

Graficamente o game não esbanja beleza, pois os gráficos estão em baixa resolução e é perceptível a construção de cenário, em certas partes. Apesar de perceptível, a Capcom se empenhou em disfarçar bem a construção, enchendo as decidas de curvas e rampas que tomam boa parte da visão. Mesmo bem disfarçado, outro problema aparece freqüentemente; a quebra de polígonos. Voltando a falar das decidas, você vai poder praticar um pouco de cada coisa que vai ser exigida em algumas delas. Elas são divididas por categorias, manobras, velocidade e precisão que podem ser usadas todas de uma vez ou uma de cada para cada trajeto (se bem que de um modo geral, você terá de usar um pouco de cada). Diferente dos outros games, este realmente passa a sensação de velocidade e perigo.

A jogabilidade sempre começa muito dura para virar, deixando o personagem estático por alguns instantes. Isso pode resultar em batidas desastrosas ou capotes, mas depois que pegar velocidade, você controla com mais facilidade.

Modos de jogo e Comandos

Os modos de jogo são bem variados e alguns deles bem manjados, apesar dos nomes que carregam. É possível escolher entre seis opções, sendo a primeira delas a mais interessante. A primeira opção é o Scenario, onde você viaja por algumas partes do mundo para gravar manobras e saltos durante as decidas. Um cara vai acompanhá-lo durante as viagens, e antes de se deliciar pelos trajetos, o cara mostra um desenho da decida. No exemplo, haverá pontos onde ele pretende gravar seus saltos e manobras. Ao chegar nestes pontos, vai aparecer uma pequena telinha no canto esquerdo, gravando seu desempenho por outro ângulo. Este é quase um "Story Mode". O modo logo abaixo é o Free Play, onde você pode escolher alguns pontos do mundo e as decidas. Além disso, será possível escolher entre alguns personagens, mesmo eles tendo os níveis de desempenho, sendo todos iguais para fazer o que você imaginar em termos de manobras. Mas este modo não é tão simples assim, aqui se guardam algumas surpresinhas bem interessantes. A seguir vem o modo Vs Players, é onde você disputa com um amigo para saber que é o melhor. No modo Record, você apenas registra seu melhor desempenho nas pistas. Na outra coluna, estão o restante das opções sendo a primeira delas o Replay Edit, que serve para você registrar o replay de alguma decida na qual você pode ter um grande desempenho. Na seqüência, você confere o Player Edit, onde é possível criar, editar, um dos personagens; abaixo vem o Logo Edit, onde você pode desenhar outro logo a seu gosto e por último o Option, que dispensa comentários. Os comandos são bem simples, trata-se do pulo, dos movimentos de 360º para esquerda ou direita, manobra aérea e movimentos simples, todos eles podem ser lincados uns com os outros. Falando na linguagem de botões, confira: □ = pulo, **X** = manobrar a prancha (somente durante o pulo), ○ = girar de ponta cabeça (somente durante o pulo), **R1** = virar o personagem para a direita, **L1** = virar o personagem para a esquerda. Toda vez que pular uma rampa ou der saltos altos, aperte **L1** ou **R1** e aperte **X** para uma manobra colocando para um dos lados, enquanto mantém **X** pressionado, a manobra muda. Basta ter criatividade para criar os movimentos na hora certa e no momento certo.

Apesar de gráficos em baixa resolução, a diversão e o som do game passa clima de perigo. As pranchas dos personagens de Resident Evil, traz alguma coisa do game. A de Leon traz o R. P. D. ravado, enquanto a Zumbie é banhada por sangue.

Uma missão secreta?

Segredos existem em qualquer jogo, e tratando-se da Capcom, não poderia ficar em falta. Em Tricky Sliders, você pode jogar com Leon, Clair e um Zumbie. Eles são personagens secretos e cada um apresenta melhores qualidades para cada tipo de coisa, como saltos, velocidade etc. Para poder jogar com um dos três personagens, basta que na tela onde está escrito Press Start, você faça a seqüência: ▲ ▲ X X □ ○ □ ○ e um barulhinho confirmará a dica. Entre no modo Free Play e aperte **L2** ou **R2** para que uma nova tela apareça com os novos personagens. Basta colocar para os lados para poder escolher entre um dos três personagens secretos. Será que os personagens estão de férias, ou Leon e Clair estão procurando algo mais? Por que o Zumbie está presente? Bem, essa dica só funciona no Free Play, então divirta-se!

Jogando com o Zumbie, você nõ corre o risco de morrer, ha, ha... essa foi sem graça mesmo!

Pra finalizar...

Tricky Sliders não chega a ser um dos melhores games do gênero, mas agradará em diversão, som e velocidade, todos os pontos altos do jogo, além de poder controlar os personagens de Resident Evil 2. Sendo recomendado para quem quer sentir altas doses de adrenalina!

FICHA TÉCNICA

TRICKY SLIDERS	
CAPCOM	CD
SNOWBOARDER	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.2
SOM	4.1
JOGABILIDADE	3.1
ORIGINALIDADE	3.0
DIVERSÃO	4.4

PRÓS
- Ótimas músicas e muita diversão
- Bons movimentos nas manobras e muita velocidade

CONTRAS
- O gráfico dos personagens são muito quadrados, assim como os dos cenários
- Depois das batidas, os comandos ficam muito duros até estabilizar a prancha

CLAS. FI 3.8

Bust a Move 2
Dance Tengoku Mix

Hora do Agito!!!

E mais uma vez abrem-se as cortinas para um dos maiores shows de dança de todos os tempos. Depois do grande impacto causado pela Enix com seu, viciante, game de dança Bust a Move Dance and Rithm, uma continuação passou a ser mais que obrigatória. Muitos pensaram se o game teria continuação, tendo ele personagens carismáticos e músicas que levantam o ânimo de qualquer um que seja fascinado pelo mundo musical. Depois do gigantesco sucesso do game, principalmente no Japão (por lá, os games musicais causam um sucesso e tanto...), mais uma vez Heat, Shorty e companhia reaparecem trazendo algo muito mais que inovador em Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix. Novamente você vai ficar fascinado com todas as novidades acrescentadas ao game, assim como os novos passos de dança, músicas, personagens, finais e muita diversão. Se você se impressionou com o primeiro game, o segundo vai ser quase que uma nova experiência. A melhoria da parte gráfica é notada logo de começo, os personagens ficaram mais detalhados em seus visuais. Eles estão mais arredondados e com uma melhor definição. Os cenários ganharam mais movimento e ajudam a passar a emoção de seu desempenho durante os duelos dançantes. Os passos e movimentos de dança estão soberbos, e um dos melhores exemplos a ser mencionado é Heat, que apresenta uma grande quantidade de passos e movimentos novos.

Os loadings estão tão rápidos quanto o do primeiro game, tendo cerca de quatro a cinco segundos. Os ângulos de câmera estão muito mais eficientes, tendo vinte e dois ângulos diferentes. Fora estes detalhes, a maior inovação do game foram mesmo nas músicas, que ficaram muito mais longas, sendo que algumas chegam a ter mais de três minutos e meio (o primeiro game tinha apenas de um a dois minutos e poucos segundos). Elas ainda possuem variações em seus ritmos como Techno, Dance, Funk, Rap etc.; o melhor de tudo é que as músicas ganharam muito mais qualidade em seu som, tendo o acréscimo de mais instrumentos.

Os sistema de jogo ficou mais eficiente se comparado ao da primeira versão, possuindo três modos que funcionam como a dificuldade do game. A movimentação dos personagens ficou muito mais natural e ao mesmo tempo simples, um verdadeiro show à parte. Caso você esteja no meio de um combo e erre em um movimento no qual seu personagem esteja pulando, ou algo assim, o erro do mesmo não será imediato; o personagem terminará o passo e então ele se desequilibrará e ficará meio atrapalhando até que você compense o erro nos comandos. Caso você, ou o computador erre seguidamente, o personagem começará a tombar desequilibradamente, podendo chegar a fazer até mesmo um combo de erros! Já no primeiro game, quando você errava no meio de um combo e esse erro era durante um salto, tomemos Capoeira como exemplo, o personagem ficava flutuando até voltar à sua posição normal para poder continuar.

Tudo que é bom tem um lado ruim, certo? O mesmo ocorre em BM2:DTM, com a entrada de novos personagens, outros tiveram de ser excluídos. E eles são Gas-O (um dos melhores no primeiro game), Frida (uma das mais gostos... quer dizer, bonitas e simpáticas personagens), Hamm (o fissurado por restaurantes e hamburger). Vejamos mais alguns detalhes.

Os personagens

Como era de se esperar, nem todos os personagens estão de volta, logo que começar a jogar, você dará por falta de três deles que foram citados a pouco. Apesar da falta que estes vão fazer, os novos são bem carismáticos e interessantes. Os personagens que permaneceram foram, Heat, Hiro, Shorty, Kelly, Strike, Kitty-N, a dupla Capoeira e Robo Z; os novos são Tsutomu, Comet, Bi-O e Pander. Todos os personagens antigos presentes ganharam novos passos e músicas que usaram e abusaram da capacidade do console. Claro que levando em conta que as músicas estão bem maiores e melhores do que as do game anterior, mesmo assim algumas músicas do primeiro Bust a Move eram de fazer qualquer um se empolgar e começar a dançar. Um dos melhores exemplos a ser mencionado é a música de Gas-O, *"Chemical Love"*. As músicas do segundo game estão maravilhosas, mas mudando da água para o vinho, voltemos a falar dos personagens.

Começando pelos antigos personagens, cada um voltou com algo mais, como Heat que agora tem um chapéu pendurado nas costas (quando você o escolhe com a roupa original). Shorty voltou com um visual completamente novo, vestindo uma roupa bem estilo "skatista" e com o cabelo preso dos lados. O melhor amigo de Shorty, o rato Columbo, também volta, mas desta vez ele não desce para formar uma dupla de dança com sua amiga. Strike, "o bandido" continua fazendo o que sabe de melhor, saquear bancos além de dançar. O homem mais amado (por ele mesmo) não poderia ficar de fora. Só poderíamos estar falando de Hiro que se encontra com sua beleza (só ele mesmo...). Kitty-N virou apresentadora de TV, ou algo assim, mas ainda continua uma "gata". Assim como Shorty, Kelly mudou completamente seu visual; agora ela é uma policial super sexy! A dupla de alienígenas Capoeira, com ginga brasileira, voltou como personagem selecionável. Essa dupla é um dos maiores destaques do game. Durante certos passos de dança, a dupla começa a jogar capoeira um contra o outro, algo algo que faltou no game anterior, onde a dupla apenas dançava igual. Robo-Z continua sendo um dos chefes, e voltou com o nome de Robo-Z Gold.

Os novos personagens também marcam presença, lembrando um pouco dos antigos personagens. Tsutomu é um jovem estudante "certinho" demais (um CDF), que lembra bastante Hamm e que imita um pouco dos passos de dança dos demais personagens. Comet é uma garçonete do Sushi Planet que tem uma varinha mágica, podemos dizer que ela está no lugar de Frida. Em seguida vem Bi-O, o pai de Gas-O. Ele é um morto muito vivo e seu estilão lembra bastante um dos clipes de Michael Jackson. Tomando o lugar de Robo-Z como último chefe, entra Pander. De começo, ele é apenas um ursinho panda e depois aumenta seu tamanho, deixando seu corpo parecido com o de uma pessoa.

A dança dele não muda muito

FICHA TÉCNICA

PlayStation

BUST A MOVE 2: DANCETENGOKU MIX	
ENIX	CD
DANÇA	1 A 2 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.2
SOM	4.6
JOGABILIDADE	4.0
ORIGINALIDADE	3.9
DIVERSÃO	4.7

PRÓS
- Novos passos de dança, músicas maiores e uma variada quantidade de comandos
- Uma melhoria nos gráficos e na movimentação
- Novos cenários e ângulos de câmera excelentes

CONTRAS
- A jogabilidade melhorou bastante, mas alguns comandos são lentos para serem aceitos
- Alguns personagens secretos são apenas cópias dos outros

CLAS. FINAL 4.7

se compararmos com a de Robo-Z. Como em todo bom game, não poderia deixar de ter personagens secretos, certo? Bem, pode-se dizer que este é o maior ponto fraco do jogo, pois os personagens secretos são meras cópias de outros personagens. Alguns personagens secretos são pegos quando você termina com outros, assim como no game anterior. Os secretos são: o rato Columbo, Sushi-Boy, Michael-Doi, Robo-Z Gold, Pander, Chichi & Sally (que tá mais pra Teletabbies), Mcload e Hustle Kong. Jogando com eles, você logo perceberá que Columbo imita Shorty, Sushi-Boy imita Comet, Pander imita um pouco Robo-Z Gold (se bem que Pander usa uma mistura de movimentos de Tai Chi, Flaminco e algo mais), Chichi & Sally imita a dupla Capoeira, Hustle Kong imita Hiro, Michael-Doi imita Kitty-N (sendo que no final de Kitty-N, você descobre que ele é irmão dela, e o cara é... desmunhecado!) e Macload que imita Kelly. Mas o que ainda está contando é a diversão do game, que mesmo tendo personagens iguais em termos de movimento, a aparência satirizada ajuda bastante.

O sistema de jogo, Comandos e Manhas

A primeira coisa a se fazer para tornar-se o melhor é conhecer bem o sistema de jogo. Depois da escolha de seu personagem favorito ou o que lhe agradar mais, você será obrigado a escolher entre três opções que vão facilitar ou dificultar seu desempenho; e elas são: **Easy**, **Normal** e **Mix** (que no caso é considerado Hard). Jogando no **Easy**, as seqüências a serem feitas vão utilizar apenas os comandos do direcional na barra e no fechamento do comando; jogando no **Normal**, as seqüências vão utilizar os comandos do direcional e os botões **X** e ○ no fechamento do comando; e caso jogue no **Mix**, você usará os comandos do direcional e os botões □, ▲, **X** e ○ tanto na barra quanto no fechamento do comando. O bom é que os comandos vão variando conforme a seqüência feita e você logo notará que não há mais duas barras de comando como no primeiro game (onde o comando de baixo sempre dava mais pontos que o de cima, deixando o game sem graça pelo fato de estar obrigando você a fazer sempre a mesma seqüência). Agora os comandos ficam escuros na barra, mostrando que você fez o comando certo. A propósito, o fechamento do comando ao qual nos referimos é o último botão a ser apertado (aquele que fica ao lado da barra, no quadro vermelho arredondado, e que só funciona depois que a barra verde piscar três vezes).

Para que os comandos de fechamento funcionem, você precisa realizar os comandos que aparecem na barra verde. Enquanto estiver fazendo os comandos, a barra verde (que envolve os comandos) ficará piscando. Você deve realizar os comandos da barra verde durante três piscadas, e na quarta você poderá usar o comando de fechamento (apertar o botão que encerra o comando). Caso você não tenha completado todos os comandos da barra verde durante as três piscadas, o comando de fechamento não funcionará. Caso você faça todos os comandos da barra verde e aperte o botão errado ou atrase no de fechamento, você perde uma chance e terá de fazer todos os comandos novamente diminuindo suas chances de avançar no game.

Os comandos são bem variados para cada um, existindo várias seqüências de comandos diferentes, sendo alguns super complicados (dependendo de uma das três opções que você escolhe) e variando os passos do personagem. Mas também podem ser bem fáceis, sendo apenas complicados visualmente. Por exemplo pode aparecer o comando ↓←↓←↓← e ○, (caso esteja jogando no **Normal**) sendo um dos mais simples, apesar de longo. Para não se atrapalhar constantemente, acompanhe o ritmo da música (bata o pé, conte mentalmente ou algo assim), para se lembrar de fechar o comando apertando o botão exigido quando a barra for piscar pela quarta vez.

Agora vejamos algumas manhas do game, como atrapalhar seu concorrente ou mesmo livrar-se do que ele fará para atrapalhá-lo. Os botões □, ▲, **X** e ○ vão servir apenas para a barra verde ou de fechamento, assim como os botões do direcional. Os botões **R1** e **R2** são os únicos a funcionarem além dos mencionados, sendo que o **R1** serve para usar o ataque (que arranca pontos do concorrente), aperte ○ se estiver jogando no **Easy**, que fará seu concorrente se atrapalhar. Já o **R2**, ou **X** se estiver jogando no **Easy**, serve para esquivar ou defender-se dos ataques lançados contra você. Mas não pense que a esquivar-se ou lançar ataques pode ser feita a qualquer momento, elas também devem ser usadas seguindo o ritmo. Todos os personagens possuem dois ataques que podem ser usadas duas vezes (como se ninguém tivesse notado) em uma única dança. Para que o ataque seja usado, você deve apertar o botão de ataque (que pode ser **R1**, caso esteja jogando no **Normal** ou **Mix**, ou ○ se estiver jogando no **Easy**) no lugar do botão que fecharia o comando, mas no momento exato em que a barra piscar pela quarta vez (um pouco de prática será necessário no começo). Não se preocupe, seu personagem não vai perder o combo feito até o momento, mas você terá que fazer os comandos que não foram finalizados para poder fechar com o botão exigido.

Para esquivar-se é a mesma coisa, basta prestar atenção quando o concorrente for usar o ataque (para saber, é só esperar a câmera focalizar o concorrente, mas fique atento quando a câmera estiver no meio da tela e mostrar os dois de frente; apenas preste atenção nos movimentos dele). Depois que ele usá-la, a sua barra deve piscar mais três vezes, para só então, na quarta piscada, você apertar o botão de esquiva para se livrar do ataque. Em outras palavras, quando você ver seu concorrente usando o ataque, não fique assustado e desesperado apertando o botão de esquiva.

Diferente da primeira versão, aqui você pode rebater os ataques dos inimigos sem gastar os seus, ou seja, você pode pegar o infeliz até quatro vezes se conseguir rebater os dois ataques do concorrentes e usar seus dois; mas isso é muito raro, pois o computador não é tão simples assim de ser acertado (caso esteja jogando no **Normal** ou no **Mix**). Ele também pode rebater o seu ataque, tendo todas as chances que você pode ter. A quantidade de ataques está sendo mostrado por bolinhas nos cantos das barras de pontuação (parte de baixo da tela). Para conseguir rebater ataques, basta apertar **R1**, ou ○ se for no **Easy**, na quarta vez em que a barra verde piscar. O ataque vai voltar para quem a lançou, mas ainda será possível rebate-la novamente, e os dois podem ficar rebatendo várias vezes antes da entrada da dança solo de cada personagem. Falando de maneira resumida, basta você apertar o botão de ataque na hora certa, na quarta vez em que a barra verde deveria piscar, para poder rebater a magia até que alguém cometa um erro ou decida esquivar-se da mesma. Caso acerte o concorrente, ele vai ficar deitado no chão por alguns segundos. Neste momento ainda é possível acertá-lo mais uma vez, fazendo-o permanecer fora de ação e aumentando sua vantagem. Como você deve ter percebido, no lugar da barra que se enche, mostrando bom desempenho, há um marcador de pontos. A regra então torna-se simples, ganha aquele que conseguir o maior número de pontos.

A rotação de câmera ficou excelente, buscando todos os ângulos dos personagens durante as danças solos (onde o personagem dança sozinho por alguns instantes).

Todos os cenários são novos e passam o clima, o do Hiro realmente dá uma sensação de estar dentro de uma danceteria (dos anos 70), com direito a show de luzes e tudo mais.

E aquelas três barrinhas coloridas?

As três barrinhas, outro ponto que não poderia deixar de ser notado, certo? Elas funcionam através do desempenho dos dois concorrentes, podendo privilegiar apenas um dos mesmo. Elas sempre vão começar desalinhadas, uma pode ter três, outra pode ter dois outra um e assim por diante. Elas representam uma espécie de bônus, duplicando a quantidade de pontos feita por você ou seu concorrente. Após algumas jogadas, levando em conta que você já domine o esquema de jogo, fazendo seqüências maiores de comandos, os mesmos vão se complicando. Se você conseguir ficar acertando todos os comandos mostrados na sua barra, outros mais complicados, ou maiores, vão aparecer. Conforme você vai acertando, abaixo da barra de comandos vai aparecer quantos acertos você conseguiu, mas só depois do terceiro acerto. Isso quer dizer que você está conseguindo fazer combos. Quanto maior a seqüência de combos, maior o número de pontos feitos e conseguindo completar o maior dos combos, as mensagens COOL, CHILLIN' e FREEZE vão aparecer. Note que cada uma corresponde a uma das cores das três barrinhas que estão entre os marcadores de ponto.

Cada vez que você consegue completar uma certa quantidade de pontos, uma destas mensagens pode ser mostrada, aumentando um ponto a mais na barrinha com a respectiva cor. Para exemplificar melhor, tome como exemplo a barrinha verde. Caso ela esteja com três bloquinhos, ela chegou em seu máximo. Se por acaso você fazer outro combo e a mensagem COOL aparecer, ela vai diretamente para a barrinha da mesma cor e a barrinha vai voltar a ter apenas uma barra verde. O mesmo ocorre para as outras duas. O objetivo é fazer com que as três barrinhas fiquem alinhadas, do mesmo tamanho; conseguindo isso, elas ficaram pulsando até que um dos dois personagens consiga realizar um combo que faça uma das três mensagens aparecer para a barra de pontos ficar piscando. A barra de pontuação vai ficar mudando de cor, e a cada comando que você completar, a quantidade de pontos será um pouco maior. Sendo mais direto, ela sempre aumentará os pontos e fará surgir algumas coisas no cenário. Mas lembre-se que o concorrente também tem as mesmas chances que você. Ele pode ajudá-lo ou vice-versa. Ambos contarão com a sorte.

Fever Time e os Personagens Secretos

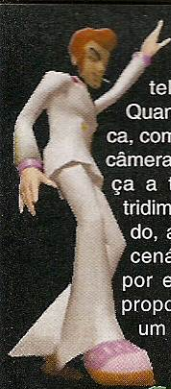
Antes de mostrarmos como habilitar os personagens secretos, você deve ficar mais informado sobre o *Fever Time*. Ele não serve apenas para provar que você foi bem, que apavorou o concorrente, ele também influenciará na hora de habilitar os personagens secretos. Fazer um *Fever Time* ficou muito mais fácil, basta não errar muito durante seu desempenho. Quanto mais acertar os comandos complicados e longos, mais pontos você fará e quanto mais pontos à frente estiver de seu concorrente, o *Fever Time* será mais garantido. Indo diretamente ao que interessa, confira como pegar os personagens secretos. Terminando o game com Shorty, você habilitará Columbo. Terminando com Capoeira, você habilita os Teletab... quer dizer, Chichi & Sally. Terminando com alguns personagens no **Mix**, e fazendo *Fever Time* em todos os personagens, um cenário novo aparecerá (o de Pander). Ganhando de Pander, você habilita Robo-Z Gold. Para poder escolher Pander, jogue com Robo-Z no Mix e faça *Fever Time* em todos os cenários, de forma que Pander apareça. Então vença-o e ele ficará disponível na tela de seleção de personagens. Como habilitar os outros personagens não se sabe ao certo, mas usamos o seguinte método para que eles apareçam.

1º Escolha um personagem que não seja Shorty e Capoeira. **2º** Escolha um dos outros personagens (que também não sejam secretos) mas com a cor falsa (aperte ▲ para selecionar o personagem). **3º** Jogue no **Normal** ou no **Mix**, e procure não cometer erros seguidos. **4º** Consiga sempre um *Fever Time* em todos os cenários, isso fará com que você se enfrente em um dos estágios. **5º** Após terminar o game (depois de enfrentar você mesmo, chegar no Robo-Z Gold e derrotar Pander no nono estágio), inicie outra partida. **6º** Novamente escolha o mesmo personagem com a cor falsa e repita o mesmo esquema descrito acima. Fazendo tudo certo, você se enfrentará novamente em um dos estágios, sendo que no quinto, você enfrentará um dos personagens secretos que aparecerá dependendo do seu personagem. ***Obs.:*** o trajeto pelo qual seu personagem deve seguir é sempre para cima, caso chegue na primeira divisa de caminhos e o seu personagem seguir o de baixo, dê Quit e faça novamente. O truque é mais ou menos isso, mas lembre-se sempre de usar a cor falsa de seu personagem para que um dos personagens secretos apareça.

Cada personagem faz uma gracinha no final do game. Toda vez que acabar com um, espere ele terminar a dança e veja o que acontece. Os personagens secretos (aqueles que estão com uma "?" na tela de seleção de personagens) não possuem final. Robo-Z Gold e Pander não possuem finais parecidos com os dos outros.

Dependendo do ritmo da música, você terá de ser rápido para fazer as seqüências para poder finalizar o comando. No estágio do Pander, o ritmo é frenético e os efeitos visuais do cenário, do meio da música em diante, começa a complicar mais ainda.

A influência dos cenários

Assim como no primeiro game, os cenários servem para mostrar como você está indo. Se você for muito bem, algumas coisas vão acontecer. Caso você seja excelente e consiga fazer com que aquelas três barrinhas se alinhem e deixem seu marcador de pontos mudando de cor, coisas mais loucas ainda vão acontecer. Podemos citar como exemplo o cenário da Kelly, onde houve um acidente que matou um indivíduo (lá atrás, no taxi da esquerda). Onde o indivíduo morreu, há um desenho no chão (igual àqueles que aparecem nos filmes americanos). Quando você se sai bem na dança, o desenho vai levantar e ficar pulando. Caso se saia excelente (quando as três barrinhas coloridas vão para sua barra de pontuação) um carro de polícia desgovernado capota na frente dos personagens. Na tela do Capoeira, uma chuva de meteoros acerta a nave espacial; na tela do Heat, o elevador começa a pegar fogo. Na tela da Comet, uma nave acerta a lanchonete onde Burger Dog e alguns frutos do mar ficam pulando. Na tela do Strike, o cofre se abre e fica voando dinheiro e pedras preciosas para todos os lados, e ainda surge mais um ladrão que explode o chão. Mas a melhor tela de todas sem dúvida é a de Pander, onde um monte de imagens são mostradas nos

telões ao fundo do cenário. Quando estiver no meio da música, começa a ter umas rotações de câmeras animais e o cenário começa a ter um monte de efeitos tridimensionais. De vez em quando, a câmera focaliza coisas do cenários, ou mesmo rotaciona por eles, tentando atrapalhá-lo propositalmente. Simplesmente um arraso! Chega de exemplos e descubra o resto você mesmo.

O programa Familiar -Dancing Heroes-

Uma das melhores cartadas da Enix ficou no final dos personagens. Depois de mexer a caveira nas danças que ocorreram, seu personagem entra no programa familiar "Dancing Heroes", apresentando por James Soneoka. O cara se acha o tal e lembra bastante o Hiro. Em todas as suas entradas, ele conta uma piadinha sem graça que todo mundo vaia e sempre cai alguma coisa na cabeça dele (o infeliz é uma lastima como comediante).

Quando você terminar o game com um dos personagens, James Soneoka vai mostrar a história de cada um deles. Apesar de ser por meio de fotos, a coisa é bem cômica. Depois de mostrar um fato marcante da vida de cada um, ele começa a falar mais algumas baboseiras e acaba se dando muito mal. Mesmo se ferrando, ele pede para seu personagem fazer uma dança enquanto rola os créditos do game e no finalzinho acontece algo mais. O auditório lembrará bastante os gráficos do game Parappa the Rapper (todos são parecidos com folhas de papel).

Para pegar os personagens secretos, você deve fazer este caminho (foto), sendo que no quinto personagem, vai aparecer a "?". Caso você tome o caminho de baixo e chegar até o outro lado, você enfrentará Robo-Z Gold e terminará o game.

A trilha sonora...

A parte onde o game ficou simplesmente impecável, o som! Quem curte games musicais, ou mesmo escuta rádio, gosta de sentir o impacto causado pela música e em BM2: DTM o som é o ponto mais alto da diversão. Se só as músicas do primeiro game já eram de impressionar e fazer um ficar dançando no meio da sala, esquecendo completamente o game, tente imaginar as músicas deste. É certo que algumas músicas do primeiro game são simplesmente imcoparáveis, apesar de muito curtas, como a música do cenário do Heat ou mesmo a do cenário do Gas-O. Mas no segundo game, como já mencionado antes, as músicas ficaram muito maiores e usaram mais recursos instrumentais, dando mais qualidade sonora ao game, ou seja, acaba tornando o som mais agradável e menos injoativo.

O som dos cenários de cada personagem são completamente variádos, dando um clima atrativo para o game. Isso faz com que o jogador sempre jogue mais a cada vez que terminar. Todas as músicas são muito boas, mas apenas uma delas perde bastante e ela é a do estágio do Capoeira, que é puro Techno Jungle, mas com batidas super simples e sem muita graça (também é querer demais, não?). Fora isso, as batidas da música de Comet são ótimas, assim como as de Kelly, Shorty e Kitty-N (apesar das letras serem em japonês). A música de maior destaque sem dúvida é a de Pander, que é puro agito e impolgação. Bem, para não deixar por menos, confira algumas das letras de música do game, excetuando as músicas de Capoeira, Bi-o e Robo-Z Gold que não são cantadas (são apenas batidas e gritos).

The Heat is On (Heat)

Uh, the heat is on ain't so stopping 'em now
Don't be steppin' on the scene thinking you can get down.
It's a brother with moves that you can't resist.
It's like this, and this, and this, and uh!
Ain't no need in trying to duplicate his rifts.
'cause if you do you might trip and bust your lips, uh!
Feel the fire, take ya higher.
Drop the props and don't deny-a!

Are you ready, the heat is known to rock steady.
One time baby, time to stack up your Fedy.
It's the Fedy, Money, Cheddar, change whatever you wanna call it.
The heat is in the place and you know we ballin'.
Making a scene upon the scene.
Know he's a lean and fighting, fighting, dancing machine!
And if you wanna step to this there's nothing you can do,
the heat will burn your whole crew!

Everybody knows that he is the one
Busting moves that set him second to none.
When you begin to think he's over and done,
Ain't no stoppin'-stoppin'-stoppin'-stoppin'
The heat is on.
(Repete 2x)

Ain't no stoppin'-stoppin'-stoppin'-stoppin'
The heat is on.

Here Comes Trouble (Strike)

Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, best move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Best, what, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.

A fact is a fact. My style's too real.
I've got the rhythm that you can all feel.
Any and all challenges that come my way,
Gets my full attention, and then it gets played.
The best knowledge in these degrees,
Is not to stand so close to me.
And any coward who wishes to open up,
Will be brought to justice by Mr. Rough.
'cause to mile, versatile.
Attack mad crowds with a pit bull style.
So the best advise ain't this at all.
Is back it up and hear your name called.
Suckers, punks, busters, even back stabbers.
Salt casters, pubic areas, even smell grabbers.
Play that wannabe that will never be.
And stupid golddiggers don't look at me
because

Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, best move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.

Watch out!
World wide!
Move out!
What I tell you?

A rough performer who can't be faded,
Giving out twice as much as how he made it.
And when I throw a jam it's always packed,
The people know my style is phat!
So open your skull for the perfect link,
Diffuse all others before they think.
So watch out competition here comes trouble.
Cross the "T" black...a talented mother.

Watch out world wide!
Here comes trouble.
Uh, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
I said you better move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
You better, what, move out of my way!
Watch out world wide!
Here comes trouble.
What'd I tell ya move out of my way!

Hizashi no Okuno Happy Heart (Shorty)

aita i yo jiwaderu itsudemo
naze ka mune no oku guso to akaku naru yo
nee amai omoui ga tobidasu
hizashi no shawaa wo sagashitai kara

kaze ga kusu guru hitori jya mou ira wa ra shinai yo
semai machi de wa odori kirenai tobidashite mi you

aa itai daibu de shirasete
koi no biito no sora nani ga afurete iru
sou yureru kokoro no rakugaki
tarega no hitomi wo so meage tai ne

meno biita shi afure
michi na nuo sa na fukara
mite agete mo suguni
kyaaji shite mi you you

kaze ga sawaku yo hitori jya mou ira wa ra shinai yo
semai machi de wa gaman de kinai tobidashite mi you

aita i yo jiwaderu itsudemo
naze ka mune no oku guso to akaku naru yo
nee amai omoui ga tobidasu
hizashi no shawaa wo sagashitaiyo

aa itai daibu de shirasete

koi no biito no sora nani ga afurete iru
sou yureru kokoro no rakugaki
tarega no hitomi wo so meage tai ne

sagashite iru you
sagashite iru you
sagashite iru you...

Let the Music Take Control (Hiro)

Yeah yeah!
One, two, three, four, five, six, seven, eight!
Oh, dancing like a hero.
Dancing like a hero.
Hey, hey what'd I say?
Hey, hey what'd I say?

D-d-d-d-d-DJ!

Everybody needs a hero,
Who's not afraid to start from zero.
Somebody who will stand up,
When everybody's falling down.
Hiro will stand his ground.

Stay, Hiro is on the way.
He's groovin', he's provin'
That he knows how to live.
Stay, Hiro is on the way.
You know he's got a lot of soul to give.

Dancing like a hero, Hiro,
Just let your body go.
Dancing like a hero, Hiro,
When the groove is in your bones. Hiro.

You know he's got the power, yeah,
To get in the groove and rock for hours.
He's ready and he's able.
Keep turnin' those tables on.
He'll boogie all night long.

Dancing like a hero, Hiro,
Just let your body go.
Dancing like a hero, Hiro,
Let the music take control.
Even if you dance 'til you're the last one standing.
You won't be alone, no.
Dancing like a hero, Hiro,
When the groove is in your bones.
Hiro.

Hiro, Hiro, Hiro, Hiro.
Dance all night, yeah, yeah, yeah, yeah, yeah, yeah.

Hello Kitty-N! (Kitty-N)

kyo moichi ni chiga hajimaru wa
kore kara da ritodetou
dono fuku kite yukou nano nano na
masu kara da furi furi tsukete
uin kyuo shite
kagami no naka no watashi "lovely face"

raran ima no watashi zeko joyou ne
de kamisa mattara jikyuu ite
suteki na yume afurete iru no

date watashi wa
ima wa tokimeku onna noko you
dare no tome narega shirai dakara
nani ga okitemo
tegeteru hima nante na ii no you
"lip" wo nuri nuri otenba "baby"

raran ima no watashi zeko joyou ne
de kamisa mattara jikyuu ite
suteki na yume afurete iru no

date watashi wa
ima wa tokimeku onna noko you
dare no tome narega shirai dakara
nani ga okitemo
tegeteru hima nante na ii no you
"lip" wo nuri nuri otenba "baby"
"lip" wo nuri nuri chachanba "baby"

Got to Be Happy (Tsutomu)

Boy, think it over.
It's time you started living your life.
Boy, think it over.
The choice is up to you to be happy.

Oh, feel the power.
It's lyin' in your heart deep within.
Oh, just feel the power.
You've got to take control and be happy.

Open your eyes, do what you do,
You'll realize it's up to you.
Open your eyes, do what you do,
Take to the sky I'll see you through.
Open your eyes, do what you do,
You'll feel alive and oh so new.
Open your eyes, do what you do,
Be happy!

Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high, and so happy!
Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high. Just be happy!

Just be happy!
Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high, and so happy!
Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high. Just be happy!
(repete 2x)

Get into the groove, everybody move.
You'll be flyin' high, higher than the sky.
Get into the groove, everybody move.
You'll be feelin' high, and so happy!
Get into the groove!

Magic Tower (Comet)

One. I know you know that I have magic fingertips.
Two. You know it's true you can't resist my tasty lips.
Three. Why can't you see that I can make you lose control?
Four. You know the score: I win, you lose, just like before.

Games, all the games I like to play.
Make you love me night and day.
If you win I will obey,
But I know you won't, so

Take you to my magic tower,
In my land of make believe.
All sweet lovin' in my power,
You won't ever want to leave.
Take you to my magic tower,
In my land of blue and red.
All sweet lovin' in my power,
You're the prisoner of my bed.

Take you to my magic tower,
In my land of make believe.
All sweet lovin' in my power,
You won't ever want to leave.
Take you to my magic tower,
In my land of blue and red.
All sweet lovin' in my power,
You're the prisoner of my bed.

Moonlight Party ~ Clap Your Hands (Kelly)

Clap clap clap your hands, clap clap.

takishite ki okutsu nagi awasete
ta onigi te shimete hitotsu ni narou
owara a zutsuku aoai itami wo
ooudi naga ima wa sora omi ageru

Moonlight party! odori akasou
Moonlight party! tsuki no shitate
Moonlight party! nemureru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

tadori tsuku saki wa huwan bakaride
kaze no ni o ini karawa wo urashite
tukutsu namaji hayaku nu kedashi
tsutetesu ta ima wa sora omi ageru

Moonlight party! youi shiramashou
Moonlight party! kumo no nakate
Moonlight party! korareru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

Clap clap clap your hands, clap clap.
The ladies in the house. The ladies, the ladies.
Clap clap clap your hands, clap clap.
The ladies in the house. C'mon, c'mon.
Clap clap clap your hands, clap clap.
The boys in the house. The boys, the boys.
Clap clap clap your hands, clap clap.
The boys in the house. C'mon, c'mon.

Moonlight party! odori akasou
Moonlight party! tsuki no shitate
Moonlight party! nemureru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

Moonlight party! youi shiramashou
Moonlight party! kumo no nakate
Moonlight party! korareru made
Moonlight party! Night party! te wotata kou

Moonlight party!
Moonlight party!

Como ganhar muitos pontos?

Quanto mais acertos nos comandos, maior será a quantidade de pontos. Mas caso queira realmente ganhar muito mais pontos, você pode bancar o esperto para cima do concorrente. Em todas as músicas, haverá o momento da dança solo, onde cada personagem dança sozinho, certo? Procure decorar o momento certo das entradas das danças solos de cada música. Use o ataque antes do último comando para entrar na dança solo (não importa se o comando for muito grande, apenas ignore-o e use o ataque). Caso acerte o concorrente, haverá uma grande possibilidade (cerca de uns 95% de chances) dele perder a dança solo, e a vez dele ficará para você!

Caso você queira retardar o concorrente (se estiver jogando no modo dois players) durante um combo, espere o mesmo chegar nos últimos comandos para fazer um CHILLIN' ou um FREEZE e use o ataque. Dependendo do personagem ou da dificuldade descolhida (Easy Normal ou Mix) , a seqüência pode ser complicada. O concorrente pode tentar rebater ou desviar, perdendo a chance de completar o combo e ganhar alguns pontos. Caso ele tente rebater, há uma pequena possibilidade dele errar, complicando ainda mais as coisas.

Jogando contra o computador, evite ficar usando ataques, o computador pode esquivar ou rebater de volta. Use os ataques somente quando estiver perdendo ou com a pontuação quase igual, para manter a diferença. Mas existem riscos.

E para encerrar!

Se você ficou com fissura em Bust a Move Dance and Rithm, é mais que obrigatório jogar Bust a Move 2: Dance Tengoku Mix. A Enix conseguiu evoluir muito com seu game de dança, sendo um páreo duro para outras empresas que investem em games musicais (como a Konami e seu Beat Mania ou Dance Dance Revolution). Diversão e horas de curtição é tudo que você encontra no game, sendo ele ideal para curtiir o fim de semana com os amigos. Sua casa vai virar uma verdadeiro expetáculo de dança para ninguém botar defeito! A ordem é aumentar o volume de sua TV e prepare-se para esbanjar reflexo e atenção nos muitos comandos que vão surgir, para alcançar a dança perfeita!

OMEGA BOOST

ASPIRANTE A CLÁSSICO

Não é todo dia que surge um clássico, em qualquer campo de trabalhos humanos. O famoso Aurélio, dito "Pai dos Burros", aponta clássico como uma obra consagrada, de alta categoria, ou ainda algo que, pela originalidade e forma perfeita, se torna modelo digno de imitação. Vários são os clássicos: Guerra nas Estrelas de George Lucas no cinema, Romeu e Julieta de Shakespeare nos livros, A Criação do Homem de Michelangelo na pintura. No mundo dos games também há magnânimas obras que podem ser classificadas como clássicos (não tão importantes para a humanidade como as obras supracitadas, mas mesmo assim exemplos de perfeição dentro de seu próprio universo). Alguns exemplos são Street Fighter, Sonic, Mario e Final Fantasy. De tempos em tempos, uma equipe iluminada consegue realizar um trabalho tão primoroso que registra o seu feito para a história do videogame.

Neste patamar surgiu a Polyphony Canion. Poucos sabem, mas esta ex-subsidiária da Sony do Japão (agora empresa autônoma) foi a responsável pela criação de Motor Toon GP e do mundialmente aclamado Gran Turismo, a pérola dos games de corrida.

Agora a empresa traz mais um de seus trabalhos, chegando timidamente à lista dos jogos mais esperados após a última TGS (Tokyo Game Show). Omega Boost acaba de desembarcar no Playstation para mostrar toda a competência de seus criadores.

A Polyphony, com Gran Turismo, provou definitivamente que sabe fazer games de corrida. E olha que o seu game, considerado hoje como um jogo de primeira grandeza entre os de corrida, entrou no mercado para concorrer com a série Ridge Racer da Namco, Need for Speed da Electronic Arts e, indiretamente, os excelentes games de corrida da Sega (Daytona, Sega Rally, Super GT). Mas fazer um jogo de tiro extremamente bom é algo totalmente diferente. Captar o espírito dos tiroteios em pleno espaço, combate entre robôs e naves espaciais, armas e recursos cibernéticos, visual de Mechs e, principalmente, balancear e montar tudo com concisão é uma tarefa que geralmente exige anos de desenvolvimento (ou muitas tentativas) para dominar. E assim mesmo, Omega Boost atinge a perfeição nestes aspectos logo em sua primeira tentativa. Surgindo para competir mano a mano com Einhänder da Square (também ganhando sucesso na primeira aparição), Starfox da Nintendo e R-Type da Irem, os grandes nomes do gênero tiro espacial.

EMOÇÃO DE ANIME

Omega Boost é um amalgama de alguns dos melhores sistemas de jogo que já apareceram. A primeira semelhança que você vai notar é com o sistema de mira vindo de Panzer Dragoon (também usado no game Gamera 2000, de Playstation). Ao passar o seu cursor sobre os alvos inimigos, eles ficam "na mira", então você pode fazer uma rajada que segue todos os alvos mirados. Outra semelhança é com a função de travar o campo de visão nos inimigos, originalmente criado por Shigeru Miyamoto em The Legend of Zelda: Ocarina of Time (lembra quando nós dissemos que este sistema, de tão inovador e eficiente, seria copiado por gerações futuras? Então...). Segurando o botão L1 seu mech visará o inimigo ou grupo de inimigos mais próximo e ficará assim até que você os destrua ou então solte o botão. A ação totalmente 3D com liberdade de movimentos em 360° vem de Starfox 64. Tudo isso sem contar um pouquinho de Colony Wars, Afterburner, R-Type e Macross aqui e ali.

Estes sistemas, todos reunidos e implementados, criam a melhor sensação de todos os games do gênero. O jogo realmente captura toda a ação das melhores cenas de combate espacial com mechs dos animes e transporta com perfeição para o seu controle. Se é necessária uma comparação, podemos dizer que este é o mais próximo que qualquer empresa já chegou de uma versão interativa em tempo real das batalhas espaciais vistas nos animes Yamato e Macross (em especial este último). Esqueça os combates espaciais de Star Fox 64, os vôos rasantes sobre naves gigantescas de Starblade ou mesmo os momentos em que você adentra espaçonaves inimigas em Shadow Squadron (32X). Emoção de verdade está em Omega Boost. O game captura a sensação de explodir naves inimigas e avançar a toda velocidade de cara com uma armada espacial Zentraedi inteira (Macross). As batalhas mano a mano entre mechs têm um charme todo especial. Nestas, você tem a sensação de ser o próprio Isamu Dyson em seu YF-19 perseguindo Guld em seu YF-21 em Macross Plus (e pode ter a certeza de que não estamos exagerando. Quem assistiu sabe do que estamos falando). Ao batalhar contra mechs inimigos sozinhos, eles podem ativar seus boosts e passar por você com uma velocidade incrível, é possível até ver o rastro de luz deixado pelos rasantes enquanto você vira-se rapidamente e o persegue tentando pegá-lo na mira. Frente a frente com o inimigo, ele poderá lançar rajadas laser contra seu mech enquanto você esquiva-se lateralmente com seu boost para desviar freneticamente do fluxo de fogo inimigo.

E se você pensou que a semelhança com Macross ficou só na ação psicodélica das batalhas espaciais e combates mano a mano entre mechs, enganou-se redondamente. Os próprios robôs e outros veículos cibernéticos também se assemelham muito a tal anime, e não é por acaso. O mech designer de Omega Boost é ninguém menos que Seiji Kawamori, o famoso criador dos fabulosos robôs e naves de Macross (conhecido também por Robotech, a versão americana) e Macross Plus. Seu próprio robô Omega Boost se parece com um VF-1 Valkyrie fighter, só que em uma versão mais pobre. E não será difícil você encontrar outros veículos semelhantes aos do mundo de Macross.

No departamento "o que o jogo tem para oferecer", achamos algumas surpresas. Se em Gran Turismo a Polyphony criou mais de 100 carros, todos com características e design próprios, o que poderia ser feito então com Omega Boost? Imagine você ter a sua disposição uma porção de mechs diferentes, cada um com tamanho, peso, velocidade e arsenal próprio. Robôs que se transformam, os veteranos mechs gigantes no estilo Gunbuster / Mazinger, velozes EVAs, ou então Mobile Suits e Gundams, ou uma porção de variedades entre eles. Cada mech com um desempenho melhor, de acordo com as necessidades de cada fase. Com isso o game ficaria bem legal, certo? Errado. Omega Boost traz um, e somente um mech com o qual você começa e termina o jogo. Bem, então deve haver uma tonelada de armas, ataques especiais, armaduras que você pode pegar e evoluir, né? — você se pergunta. Mais errado ainda. Você tem apenas uma arma, seu canhão laser, que pode ser usado de duas maneiras: com rajadas contínuas de tiros ou com raios longos que perseguem o inimigo na mira. O único recurso que você ganha é o Viper Boost (um ataque para ser usado em momentos desesperadores), e a única evolução fica por conta do número de inimigos que ficam na sua mira (há uma barra para isso).

VIOLÊNCIA GRATUITA?

Com tudo isso, Omega Boost então é perfeito, não? Pra variar, esta seria uma afirmativa incorreta. O game peca gravemente em um aspecto: o storyline. Enquanto Macross tem todos os charme de seus personagens carismáticos (ahhhh... bela Minmei), inimigos que realmente causam, no mínimo, um sentimento de raiva (o que é ótimo para um vilão), mechs variados e veículos espaciais muito bem projetados, uma trama envolvente e missões emocionantes (tudo isso bem aproveitado nos games baseados no anime), Omega Boost esbarra na mediocridade em todos estes quesitos essenciais para um bom storyline. Coisa que seria fatal, não fosse por todo o "resto" e a fama de sua produtora.

Num futuro próximo, os computadores formam uma vasta rede mundial que controla basicamente tudo no mundo. Os avanços tecnológicos são tamanhos que a Inteligência Artificial é capaz de manter a ordem e cuidar da manutenção do planeta. Problemas surgem quando os computadores parecem agir de maneira estranha, promovendo a desordem entre os povos da Terra. Em pouco tempo, nações entram em guerra, como se preenchessem os desejos algo ou alguém que quer exterminar a humanidade. Após sucessivas pesquisas, descobre-se que rebeldes anti-humanos viajaram no tempo e sabotaram o primeiro computador do mundo, o ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer, desenvolvido, criado e construido pela Escola Moore de Engenharia Elétrica da Universidade da Pensilvânia, em 1944), trocando um tubo com dados por um tubo contendo o vírus Alphacore. Sua missão é voltar no tempo, precisamente no ano de 1946, e substituir o tubo infectado por um verdadeiro, fazendo assim, toda a rede mundial do futuro voltar a sua prosperidade. Para isso você conta com seu gigantesco mech voador e capaz de navegar através das eras, super armado com recursos modernos.

Não está parecendo nada absurdo até agora, não é mesmo? Uma corriqueira trama de ficção científica à qual nós estamos acostumados a ouvir. Mas onde diabos entra as VIAGENS ATRAVÉS DO ESPAÇO COM UM MECH GIGANTESCO ATIRANDO EM OUTROS ROBÔS GIGANTES E TROPAS INIMIGAS. Os jogos de tiro geralmente têm justificativas bem fracas para os seus combates, mas Omega Boost atinge o cúmulo das batalhas gratuitas.

PERFEIÇÃO TÉCNICA

Nos quesitos básicos de avaliação técnica o jogo também faz bonito. Começando pelos gráficos, a exemplo de Gran Turismo, Omega Boost traz efeitos raramente vistos na já longa história do Playstation. Já estamos acostumados com cenas em CG deslumbrantes e seqüências animadas de tirar o fôlego, mas o game não se trata exatamente disto. É claro que ele tem algumas destas cenas (para sermos mais exatos, são boas cenas que misturam CG com atores reais), mas apenas de efeito ilustrativo, para elucidar o desenvolvimento da história. O maior atrativo mesmo está nos gráficos poligonais texturizados em tempo real durante a ação do jogo. Todos os mechs e veículos são construidos com um grande número de polígonos e as texturas são extremamente detalhadas. A animação também é excelente, ficando em torno de 30 fps. constantes, sem traços de slowdown. Muitos dos estágios se passam em pleno espaço, apenas com algumas nebulosas ou planetas como cenário de fundo, enquanto pontos de luz que simulam estrela vagam pela tela dando a sensação de velocidade. Nas fases em que a ação se passa na superfície de planetas, seu campo de visão torna-se limitado, o que poderia caracterizar um clipping limitado, mas que na verdade dá um suspense em combinação com o visual sombrio dos planetas escuros. Os efeitos especiais são o verdadeiro show. O boost dos mechs deixa rastros enquanto estes se movem em alta velocidade. O mesmo acontece com rajadas laser, dando um efeito deslumbrante à destruição. As grandes explosões emitem uma luz forte que demonstra o impacto de seus ataques. Ainda há transparências e sombras, além de um efeito de metal líquido que vai deixar você babando no final.

Para combinar certinho com a ação, a trilha sonora é composta basicamente por faixas de rock e heavy metal. A música tema, tocada na apresentação e durante o combate com o último chefe (este momento é um dos mais emocionantes do jogo) é um rock cantado no estilo das bandas grungees de Seatle, uma batida muito envolvente com vocais vibrantes. Imagine você, voando pelo espaço em um mech gigante, atirando em tudo que vier na sua frente, enquanto ouve o mais puro rock'n roll. Não, definitivamente a ação não estaria completa sem uma trilha sonora decente. Para atingir satisfação total, efeitos sonoros dignos de filmes de Spielberg e Lucas causam pasmos aos mais exigentes. Tiros, explosões, mechs rasgando a tela, impactos de aço contra aço, enfim um trabalho primoroso para criar a ambientação certa.

A jogabilidade parece confusa nas suas primeiras tentativas. Mas você acaba entendendo o esquema de jogo em pouco tempo. Todos os botões do joystick são utilizados. Com X ou □ você dispara os tiros comuns (em rajadas apertando repetidamente ou raios teleguiados com os inimigos mirados), com ▲ ou ○ o Boost é ativado, dando impulso ao seu mech para a direção desejada. Nos botões da parte traseira do controle, o R1 serve para parar o seu mech (durante o game, ele fica voando para frente automaticamente, segurando este botão você pode fazê-lo parar, útil para manter distância de certos inimigos), o R2 é usado para ter uma visão traseira (olhar para trás de seu mech, para perceber investidas traiçoeiras de seus inimigos), o L1, um dos botões mais usados, serve para travar a sua mira em um inimigo ou grupo de inimigos (assim, seu mech sempre vai procurar visá-los, perseguindo-os enquanto o botão estiver segurado e enquanto eles estiverem vivos), e o botão L2 é usado para usar o Viper Boost (apenas quando a barra acima da energia estiver azul; quanto mais a barra estiver cheia, mais o seu mech fará ataques furiosos com o corpo nos inimigos; a barra se enche cada vez que você perde energia). O botão Select também é utilizado, para alternar entre a visão de fora do Omega Boost (a mais adequada) ou visão em primeira pessoa (esta é mais indicada para obter precisão nos movimentos laterais dentro das fases em túneis).

O jogo ainda oferece uma porção de opções. A começar pelo próprio modo de história, onde você passa por 9 estágios dos mais variados, cada um com um ou mais subchefes e um chefe de fase (a maioria destas fases é bem curtinha, centralizada exatamente nos chefes). Há um breve modo de treino com quatro fases básicas para você aprender os movimentos de seu mech. Você tem também o modo criado para jogar fases específicas, liberando cada uma delas de acordo com o seu avanço no modo de história (ao terminar o jogo, fases secretas, parecidas com as do modo de treino, são liberadas aqui). Tem ainda o atrativo modo de Replay, para ver e rever o seu desempenho nas fases. Para salvar um replay, primeiro você deve apertar Start no final da fase para que ele seja guardado na memória (apenas um replay pode ser armazenado desta maneira, se fizer isto em outra fase, perderá o replay anterior), então entrar no modo de replay e assisti-lo. Você pode salvar este replay no Memory Card, mas isto ocupará preciosos três blocos. Durante o replay, você poderá assistir o seu desempenho de uma porção de ângulos diferentes, proporcionando um visual inacreditável, como naqueles de Gran Turismo. Há também um replay para demonstração já pronto para cada fase, onde você vê um desempenho praticamente perfeito dos criadores do jogo. Ademais, há opções para salvar / carregar seu desempenho, ver seus records e o indispensável menu de Options, onde você pode fazer coisas como configurar o controle e ajustar / ouvir o som. Apesar de não oferecer tantas opções normais e extras (após cumprir tarefas como terminar o jogo e atingir certos objetivos) como em Gran Turismo, Omega Boost traz uma quantidade pelo menos satisfatória de modos de jogo.

FUTURAMENTE...

A Polyphony conseguiu produzir um game que atinge a perfeição em muitas de suas características, mas ainda tem defeitos marcantes. Pode até ser que ele não faça tanto sucesso como Gran Turismo, mesmo porque o gênero tiro não é tão difundido como o deste último, mas desde já figura entre os maiores deste tipo. Omega Boost tem grandes chances de se tornar um clássico, mas ainda precisa de uma continuação para corrigir as falhas do primeiro e causar um impacto ainda maior.

KONAMI EM MAIS UM DE SEUS SUCESSOS DO ARCADE PARA O PLAYSTATION

Depois das versões Bemani da Konami (Beatmania, Beatmania 2nd Mix e Beatmania Append 3rd Mix) e de Dance! Dance! Dance!, onde você pode criar a sua própria dança, a Softhouse inova mais uma vez.

Lançado primeiramente para o arcade, que infelizmente só existe no Japão, onde duas pessoas fazem performances em cima de uma plataforma, para que os únicos dois personagens sigam seus movimentos na tela, o game chega para embalar a galera que gosta de música e de dança.

Como os outros jogos de música da Konami, Dance Dance Revolution consiste em apertar botões de acordo com o indicador na tela. A parte de dança entra porque você pode usar um tapete chamado Dance Mat que imita a plataforma do arcade (contendo quatro setas direcionais) ao invés do joystick, usando seus pés para você pisar de acordo com o ritmo. A versão caseira pode ser jogada usando um controle normal do Playstation, mas com o tapete, que custa 5.800 yen no Japão (ou 58 dólares, fora os impostos) o jogo fica mais divertido.

A jogabilidade, ao contrário de Bust A Move 2: Dance Tengoku Mix, é bem fácil. No controle convencional ainda há a vantagem de além do direcional, você poder usar os botões ▲ que equivalem para cima, X, para baixo, □, para a esquerda e ○, para a direita, nas horas em que se tem que apertar direções opostas ao mesmo tempo.

Graficamente Dance Dance Revolution é o melhor de todos os jogos musicais, com muito mais efeitos na tela, além de ser muito mais colorido e os personagens possuírem mais expressões faciais e de dança.

Agora o ponto mais alto do jogo, que são músicas, baseadas principalmente nas músicas do tempo dos Embalos de Sábado à Noite, como Kung Fu Fighting com Carl Douglas e That's the Way (I Like it), do famoso grupo da era Disco, KC & The Sunshine Band.

Esta versão também inclui uma nova característica de Link que permite que você transfira save entre esta versão e a versão arcade Dance Dance Revolution 2nd Mix/Link Ver., usando Memory Card. Transferindo save, você pode habilitar músicas secretas e um Edit mode.

Então, tire as cadeiras da sala, ligue seu Playstation num aparelho de som, coloque no volume máximo e chame seu pai e sua mãe para jogar!

サイバーオーグ CYBER ORG

Nos confins do universo, fatos estranhos acontecem. Naves de pequeno porte desaparecem sem deixar vestígios. Suspeita-se que uma ruptura no tempo tenha sido a causa, mas quem estaria por trás disso? E por quê? Para evitar maiores problemas, uma investigação foi feita e o centro dos problemas foi encontrado. A missão torna-se um pouco mais agitada, e apenas o tempo revelará o que está por vir...

O novo game de pancadaria e ação da Square

E a Square tenta novamente mudar seu estilo, lançando um game de pancadaria parecido com Fighting Force, da Eidos. Como era de se esperar, o game possui elementos de RPG, podendo evoluir seu personagem, tornando-o mais forte e resistente. Depois da tentativa do primeiro game de luta da Square, Ehrgeiz, que causou uma boa presença com seus gráficos bonitos e naturalidade das animações, a empresa mais uma vez investe em algo novo. O enredo é bem simples, mas a pancadaria rola solta. Cyber Org lembra muito o game Burning Rangers, da Sonic Team (Sega), mudando porque em Cyber Org rola pancadaria ao invés de apagar incêndios.

Apesar de não ser um dos melhores desempenhos da empresa, a diversão fica por conta dos personagens, tendo cada um deles suas próprias habilidades e características, algo realmente notável em relação aos outros games de luta que rolam por aí. Você pode controlar T.J (um humano que conta com uma arma, punhos e chutes), Fosis (uma espécie de inseto gigante que se movimenta com muita velocidade, o melhor!) e Gigante (ele é apenas um... gigante!), sendo que os três devem seguir juntos na missão. Isso quer dizer que você vai ter que abrir caminho com um deles pelo mapa e ir alternando os personagens para prosseguir com todos para o mesmo destino. O legal é que, quando você conclui uma fase e escolhe outro personagem, o mesmo será obrigado a passar pela mesma fase pelo qual o outro passou. O bom disso é que não haverá câmaras com inimigos à sua espera, sendo que o primeiro personagem já deu conta dos inimigos. Você pode pegar alguns itens, que foram esquecidos ou não encontrados. Cada um dos personagens conta com um estoque próprio de itens e é possível fazer troca dos mesmos entre os personagens.

FICHA TÉCNICA

PlayStation

CYBER ORG	
SQUARE	CD
AÇÃO	1 JOGADOR

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.0
SOM	3.9
JOGABILIDADE	3.5
ORIGINALIDADE	4.2
DIVERSÃO	4.4

PRÓS
- Ótimas texturas, som, ação e uma gigantesca variedade de itens
- Gráficos bem coloridos e uma boa rotação de câmera

CONTRAS
- Em alguns pontos dos games, a baixa resolução estraga o clima
- A jogabilidade é um pouco presa

CLAS. FINAL 4.3

Como fora citado, o game possui elementos de RPG, e como todo game do gênero, será possível pegar muitos itens diferentes. Alguns destes itens surtem o mesmo efeito causado no modo RPG de Tobal 2, servindo para aumentar alguns atributos do personagem. A quantidade de itens presentes no game é realmente de impressionar, claro que levando em conta o gênero do game. Alguns itens podem ser misturados, tendo como resultado outros que podem ser melhores ou piores. Mesmo assim, a mistura de itens é quase que obrigatória, pois o inventário dos personagens é limitado e quanto mais se avança, itens melhores aparecem. Além dos itens comuns, você ainda conta com itens especiais que agem como se fossem magias. Eles podem causar terremotos, explosões, aumentar sua velocidade, botar inimigos para dormir e muito mais, servindo para tirá-lo de situações críticas. Os cenários são simples e ao mesmo tempo bem trabalhados, quase não possuindo quebra de polígonos, usando a transparência das paredes como recurso. Os ângulos de visão podem ser definidos de acordo com a direção para a qual seu personagem estiver olhando, além de poder aproximar ou distanciar a visão. O som do game ficou muito bom, resultando numa ótima combinação com as situações nas quais você se encontra em cada fase.

*Cada personagem é dotado de uma habilidade especial. Com T.J, mantenha pressionado ○ para ficar invisível. Com Fosis, aperte ▲ para usar granadas ou aperte pulo duas vezes para voar. Com Gigante, aperte ▲ para dar este super soco (foto). **Osb.:** estes comandos gastam a barra EP.*

*O mapa é simples e direto. Na lista abaixo dele, você confere uma lista de botões com comandos. Os comandos principais são ▲, que sevre para mudar de personagens e **Start**, que dá Quit no jogo. Atenção para não fazer besteira!*

A ação do jogo e as fases

Algumas fases do game são bem curtas, tendo outras bem longas para contrariar. Vasculhando cada fase, você terá de encontrar um teletransporte que o jogará para outro nível ou mesmo o fim da fase. Mas para isso é obrigatório encontrar computadores que fazem as portas se abrirem. Cada fase possui uma quantidade de computadores, se eles não são desligados e você entrar no teletransporte que finalizaria a fase, seu personagem vai retornar para o começo. É importante que as câmeras de visão sejam usadas para localizar os computadores, as vezes eles podem estar nas paredes fora de vista. Mas nem tudo se resulta nos computadores, seus personagens podem receber E-mails de outros aliados que podem ajudar, passando informações importantes. Se os E-mails não forem lidos, pode não haver possibilidade de ficar preso na fase. Portanto, sempre preste atenção na mensagem que aparece no canto superior direito para saber se chegou novas mensagens.

A ação do quebra quebra não rola a toda hora. Ela surge quando você entra em salas que se trancam depois de sua entrada. Os inimigos variam de tamanhos e formas, sendo alguns até meio forçados e exagerados demais. A inteligência artificial dos inimigos não são uma das melhores, mas eles o acertaram facilmente graças à jogabilidade. Para dar um realismo maior ao game, T.J, Fosis e Gigante podem ficar cansados durante as missões, deixando-os mais lentos nos ataques e sem muita eficiência nos seus melhores ataques. Isso se resolve enchendo a barra de EP. Caso ela fique vazia, os batimentos cardíacos ficaram altos e a cada batida, um ponto do seu life diminui. Nessas horas você pode contar com os itens coletados pelas fases, a tela de menu não é complicada, apesar do game ser japonês, basta ficar atento enquanto for passando os itens para saber qual deles serve para encher a barra. Por fim, mesmo o game aparentando ser um pouco complicado, não deixa de ser interessante e de fácil acesso para todos que curtem uma boa briguinha.

O ponto azul no mapa é onde você poderá trocar itens entre os personagens e salvar seu progresso (na última opção deste computador, como mostra a foto). Cuidado com os inimigos, eles são bem chatos no ataque.

FLASH GAME

PLAYSTATION

RAMPAGE 2: UNIVERSAL TOUR

DESTRUIÇÃO

MIDWAY

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

A ação e destruição retornam agora no Playstation, trazendo os monstros mais loucos de todos os tempos. Baseando-se em Godzila, a Midway lança Rampage, tendo como foco de diversão a destruição e a aniquilação de cidades de maneira cômica. A diversão atingiu mais a criançada que não abre mão de uma boa farra, e desta forma o game não podia deixar de ter uma continuação. Assim como a versão de N64, a versão de Playstation continua com o mesmo estilo, mas trazendo um pouco de inovação como as cenas em CG e provavelmente o final do game, sendo elas bem simples e sem muitos detalhes. De resto, tanto em gráficos quanto em jogabilidade, o game se mantém fiel à versão de N64. Neste novo game você pode contar com mais monstros e muito mais cores e lugares para destruir, uma verdadeira volta ao mundo em horas de diversão, caos e calamidade. A jogabilidade continua um pouco presa, mas não atrapalha muito durante a jogata. O som do game está muito bom, deixando tudo de forma equilibrada (simples, porém divertida). Simplesmente imperdível!

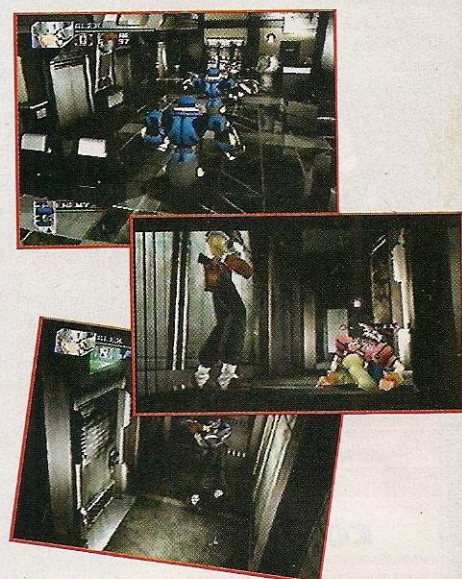
PLAYSTATION

T.R.A.G.

AÇÃO

SUNSOFT

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★½
JOGABILIDADE	★★★
DIVERSÃO	★★★½

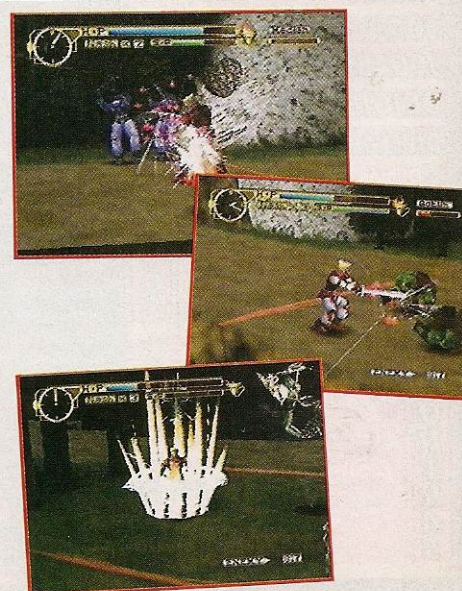
Ano 2046, um futuro que reserva uma mudança radical na humanidade, trazendo guerras entre gangues, traficantes e serviço para a policial. Um enredo simples e ao mesmo tempo atraente, tornando você um policial que tem como dever proteger os inocentes e trancar os bandidos. O game é simplesmente um "quase" Resident Evil, só que não com mortos vivos vagando por aí, e sim, robôs, bandidos e tudo mais que se possa imaginar. Graficamente o game é muito bonito, com cores vivas e agradáveis. A jogabilidade é um pouco atrapalhada no começo, mas a diversão empolga aos poucos, forçando-o a se aprofundar mais e mais no game. O ponto forte é que não há só um personagem para ser controlado durante o jogo. Você poderá alternar entre dois personagens, estando eles armados e preparados para tudo que possa ocorrer. Mas como todo bom game que se preze, sempre pode ocorrer erros e o personagem é obrigado a usar as próprias mãos como armas. É possível fazer combos, tanto com armas de fogo e faca quanto com chutes e socos. Apesar da jogabilidade, o game vale a pena.

PLAYSTATION

LUCIFER RING

AÇÃO

TOSHIBA-EMI

GRÁFICO	★★½
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★
DIVERSÃO	★★★½

Trazendo o estilo de batalhas com magias e forças sobrenaturais, Lucifer Ring torna-se um game atraente para todos que curtem o estilo "medieval". O game não chega a ser um dos melhores em termos de ação e diversão, mas bem interessante quando um único homem tem o poder para combater as forças do mal. Sua única arma é uma espada de estranhos poderes, como manifestar a força dos elementos naturais, fogo, gelo (água), vento etc. As batalha são super simples, lembrando Golden Axe, onde você deve acabar com o inimigo para poder seguir adiante. O objetivo é encontrar o senhor das trevas e acabar com sua maior ambição, abrir um portal entre o mundo dos homens e o inferno. Apesar de um pouco lento na hora das batalhas (sendo elas em campos limitados por campos de força), o decorrer do game se mostra de um bom interesse, levando-o a enfrentar mortos-vivos e criaturas mosntruosas, passando por cemitérios, cidades, montanhas e até mesmo nos portões do inferno. Os gráficos 3D simples não são dos melhores e a jogabilidade é suave, com resposta rápida dos comandos, deixando a curiosidade tomar conta. O bom de tudo é usar ataques destruidores e invocar magias.

PLAYSTATION

3XTREME
CORRIDA
989 STUDIOS

GRÁFICO	★★★
SOM	★★½
JOGABILIDADE	★★★★
DIVERSÃO	★★★½

Esporte super radical, é a melhor definição para 3Xtreme. Para uma melhor recordação, o primeiro game era conhecido como Xtreme Games, que mesclava em uma mesma corrida patins, skates e bicicletas em diferentes partes do mundo. O estilo do game lembrava bastante Road Rash, tendo como objetivo derrubar o inimigos com socos e chutes para garantir a vitória. A continuação deste game, Xtreme Games 2, também foi bem divertida, mesmo apresentando poucas inovações e com gráficos 2D. Já o terceiro game chega completamente inovador, trazendo gráficos completamente 3D, possibilitando um número maior de concorrentes na pista, além de manobras do além. A jogabilidade continua do mesmo jeito, um pouco lenta, mas satisfatória. O som do game melhorou um pouco e a abertura ficou digna de um game de esportes radicais. Simplesmente animal!

PLAYSTATION

THE GAME OF LIFE
TABULEIRO
HASBROS INTERACTIVE

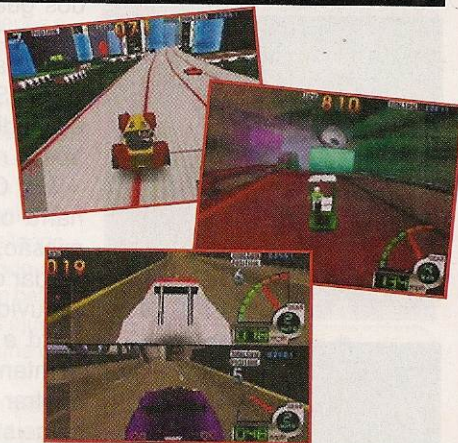
GRÁFICO	★½
SOM	★★
JOGABILIDADE	★★½
DIVERSÃO	★★★★

Variando um pouco dos outros gêneros, The Game of Life retrata um pouco da vida cotidiana de todo mundo, enfocando eventos, ações, distorções e tudo mais que pode ocorrer na vida de uma pessoa. O estilo do game é de tabuleiro (igual a Banco Imobiliário que provavelmente você deve ter ouvido falar ou mesmo jogado). O game satiriza tudo que pode acontecer no dia a dia, agradando e empolgando aqueles que jogam (quando captam o espírito da coisa). Você vai poder escolher seu personagem (ou alguém que poderia ser você indo ao trabalho) e mais outros três, dando-lhe a oportunidade de controlar quatro personagens no tabuleiro. As regras são fáceis e simples, basta girar a roleta e o número sorteado vai definir o quanto você deve avançar pelo tabuleiro. Coisas estranhas podem acontecer e o mais divertido é que você vai contar com a sorte e muita criatividade para poder escolher empregos, ter filhos, diversão e ações cometidas durante o jogo. O tabuleiro reserva surpresas, como multa e penalidades cobradas. Enfim, um verdadeiro jogo da vida.

NINTENDO 64

CALIFORNIA SPEED
CORRIDA
MIDWAY

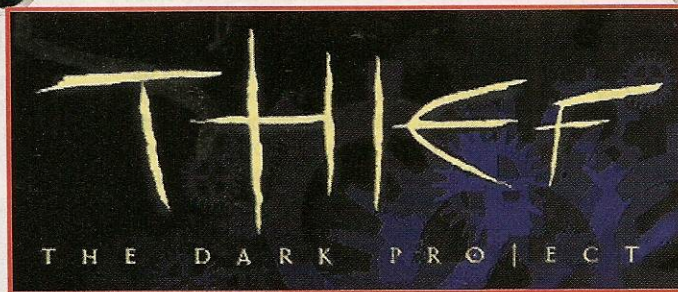
GRÁFICO	★★½
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

Mais corrida no console de 64-bit da Nintendo. Com games em baixa, o console apresenta muitos games de corrida, alguns sendo muito parecido com outros. California Speed trata-se de "mais um" na lista, mostrando uma ótima sensação de velocidade e jogabilidade (sendo ela um pouco sensível demais). O game é uma quase cópia de Cruisin N' World, não apresentando tanta qualidade gráfica. A propósito, os gráficos do game não apresentam nenhum detalhe, dando um ar mais atrativo, mas a diversão é grande. As pistas são muito loucas, permitindo que você vagueie por dentro de shopping centers e naves espaciais. Os carros também não são coisas que se vê todo dia num game de corrida, como dirigir um carrinho de golf mais rápido que os outros. Mesmo sendo mais um título de corrida, vale a pena conferir.

DREAMCAST

MONACO GP2
CORRIDA
UBISOFT

GRÁFICO	★★★★
SOM	★★★
JOGABILIDADE	★★★½
DIVERSÃO	★★★★

O novo console da Sega, não está em alta, mas já mostra as diferenças em suas primeiras cartas. Tendo o console uma grande potência, a Ubi Soft dá as caras e mostra seu Monaco GP2, trazendo muito realismo e velocidade. O game não se trata de uma continuação de Super Monaco GP2 do Mega Drive. A empresa mostra marcas oficiais como Castrol e Bridgestone, passando a empolgação de estar em um autódromo na espectativa de grandes ultrapassagens e conquistas. O game apresenta uma jogabilidade sensível e muito exigente na precisão durante as curvas. Os gráficos em alta resolução dão outra cara ao game, assim como sua abertura que também está em alta resolução, diferindo-se da verão de Playstation. A diferença não é apenas na qualidade visual devido à maior resolução, e sim graças ao acréscimo de novas câmeras de visão, permitindo a você ter visões privilegiadas do carro (como do aerofólio traseiro ou dianteiro), enfim, uma porrada de câmeras exclusivas, além das normais. Um verdadeiro show à parte e de ótima qualidade.

MULTIMÍDIA

Thief: The Dark Project é um jogo em primeira pessoa que mistura elementos de adventure criando algo que não parece pertencer a gênero algum.

A meta não é matar inimigos ou atirar em tudo que se move. Você tem que ser esperto e usar muita habilidade para completar os objetivos da missão. As sombras são suas amigas e cautela é a chave.

No começo do game, o anti-herói Garrett relembra um evento de sua juventude, sobre como ele tentou roubar um membro dos Keepers, uma secreta ordem de ladrões. Naturalmente o jovem Garrett foi pego, mas o Keeper ficou impressionado com o potencial dele e levou Garrett para seu covil. Isto faz o jogador ir se acostumando com estilo diferente do jogo.

O game começa mesmo quando Garrett, agora já crescido, decide deixar os Keepers e seguir sozinho. Conforme a história se desdobra, ele tem que evitar os olhos alertas dos guardas da mansão e enfrentar os puritanos fanáticos chamados Hammerites e mortos-vivos ou monstruosidades sobrenaturais, com uma espada, uma blackjack, e seu arco.

Ser um ladrão não é fácil, você deve aprender a ficar escondido nas sombras para não ser visto, não deixar rastros e realizar suas metas em silêncio.

Cada missão começa com uma cena em que Garrett narra os objetivos. Os tipos de objetivos variam em cada missão, impedindo que o game se torne repetitivo, e podem mudar durante o decorrer da missão para manter seus olhos e ouvidos abertos. Há três níveis de dificuldade, Normal, Hard e Expert, e em cada um deles os objetivos vão aumentando. Na dificuldade Normal você pode ter só que encontrar um objeto para a missão terminar. Nos níveis mais difíceis você pode ter que terminar o level sem matar nenhuma coisa, coletando uma certa quantia de dinheiro e encontrar uma maneira para escapar, tudo com uma quantidade menor de energia.

O game usa o sistema gráfico "Dark Engine" de propriedade da Looking Glass Studios comparado ao de Unreal. Os movimentos dos inimigos são bastante realistas e cada tipo de inimigo tem seu jeito particular de se mover. Porém, não há muita variação nas texturas da pele.

Thief oferece alguns efeitos de som fantásticos. Dá para ouvir os guardas conversando ou assobiando, ou caminhando. Mas os inimigos também podem te ouvir, assim você tem que ficar atento ao barulho que faz. Caminhar faz menos barulho do que correr e a grama é menos ruidosa do que o chão. Os sons que você faz também podem ser usados para distrair os guardas.

É o tipo de jogo que o faz constantemente sentir como se estivesse fugindo de algo que você não fez.

FICHA TÉCNICA

THIEF: THE DARK PROJECT

EIDOS INTERACTIVE

Primeira pessoa

1 Jogador

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	8
SOM	9
JOGABILIDADE	8
ORIGINALIDADE	9
DIVERSÃO	8
COTAÇÃO FINAL	8

REQUERIMENTOS

Pentium 166MHz. - 32MB de RAM - 60MB de HD Compatível com placas 3D: Monster 3D II

MULTIMÍDIA

Heroes of Might and Magic foi um dos primeiros jogos para o Windows 95, com uma mistura de estratégia e tática. Depois teve a segunda versão que garantia várias semanas de jogo, e agora o terceiro game da série foi lançado com uma certa melhora em relação às versões anteriores.

Você controla heróis que conduzem exércitos em três campanhas para escolher. Isto requer administração de recursos e habilidades para o combate. É fácil aprender o sistema de jogo que contém bastante profundidade.

O enfoque principal, como o próprio nome diz, são os heróis. Os exércitos não podem se mover sem um herói para conduzí-los. Eles são recrutados de até sete diferentes tipos de unidades de cidades (ou construções especiais no mapa) que você possui. Para recrutar uma unidade requer que a cidade contenha certos edifícios e que você tenha o capital para pagar pela unidade em questão. É aqui que entra a administração de recursos. Você começa cada cenário com uma certa quantidade de ouro e os diferentes tipos de recursos (madeira, minério, gemas, cristais, mercúrio e enxofre). Você pode encontrar uma quantidade de recursos no mapa e controlar minas que produzem os recursos.

Os recursos são usados para construir edifícios em cidades. Isto implica em vários benefícios, sendo que o mais importante é que eles permitem a você recrutar unidades. Cada edifício atrai um certo número de unidades a cada semana. Eles podem ser aperfeiçoados para melhorar as unidades e as cidades, para atrair mais unidades e trazer outros benefícios como a habilidade para usar magias poderosas ou gerar mais renda de impostos.

Esses recursos também são usados para recrutar os heróis, entre 16 tipos. Alguns heróis serão bons em tropas principais de batalha (eles melhoram as avaliações de ataque e defesa dos exércitos) enquanto outros são melhores para lançar magias. Cada herói possui quatro atributos: ataque, defesa, poder de magia e conhecimento. Como os heróis ganham experiência em combate ou visitando locais especiais do mapa, esses atributos melhoram, deixando-os mais poderosos e mais habilidades para conduzir exércitos em batalhas. Os heróis podem também aprender habilidades que os ajuda mover mais rapidamente, lutar mais eficientemente em batalha ou outras habilidades especiais.

Os Gráficos Heroes of Might and Magic III possuem um modo de cores de 16-bit a 800x600 de resolução. O espaço foi usado para deixar as áreas mais visíveis no mapa estratégico e para fazer uma área de combate tático maior. A qualidade das imagens durante o game é maravilhosa, especialmente as cidades pré-renderizadas. As animações das unidades e efeitos de magia durante o combate tático também são legais, assim como os fundos.

Cada unidade tem sons próprios para as batalhas em ataque ou defesa. O som ambiente é bem usado no mapa estratégico e você ouve o som dos arqueiros praticando arco-e-flecha. Heroes of Might and Magic III é talvez o primeiro game a usar o formato de áudio MP3.

Quem jogou Heroes of Might and Magic II notará as mudanças desta versão. Agora há mais de 120 unidades, heróis e artefatos. As cidades foram completamente mudadas, contendo oito cidades novas. Os exércitos podem ter mais tipos de unidades e o mapa tático é substancialmente grande.

Mas apesar das diferenças, Heroes of Might and Magic é mais uma melhora do segundo game da série do que propriamente um jogo novo.

FICHA TÉCNICA

HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

3DO

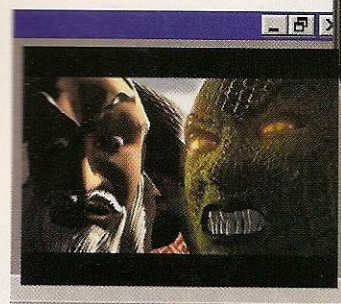
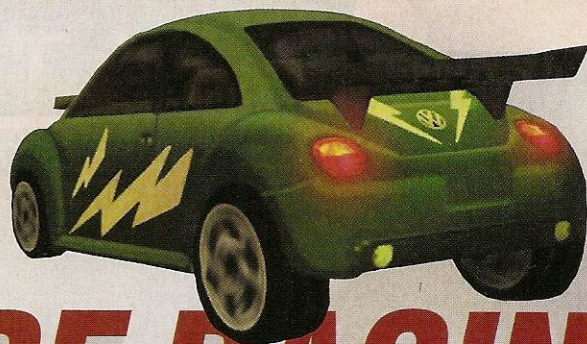
ESTRATÉGIA

TCP/IP ou IPX

AVALIAÇÃO

GRÁFICO	9
SOM	9
JOGABILIDADE	9
ORIGINALIDADE	8
DIVERSÃO	9
COTAÇÃO FINAL	9

REQUERIMENTOS

Pentium 200 MHz. - 32MB de RAM - 200MB de HD - DirectX 6.0

BEETLE ADVENTURE RACING

Como todos devem ter percebido, são lançados muitos jogos de corrida para o Nintendo 64, como San Francisco Rush, Cruis'n USA, Cruis'n World e mais recentemente California Speed, já contando com mais de vinte títulos no gênero, o que equivale a quase um por mês.

Considerado o melhor jogo de corrida para o console, Beetle Adventure Racing é um jogo diferente de todos os outros. Ao invés de muitos carros e pistas como em Need for Speed, aqui o que vale é a diversão proporcionada pelo único carro do game, um tipo de Fusca. Conforme você avança no jogo, mais carros são habilitados, mas são todos versões do mesmo carro com atributos diferentes, como aceleração melhor ou velocidade mais alta.

Beetle Adventure Racing possui as mais bem projetadas pistas já vistas em um game, seis no total, com inúmeras paisagens e detalhes como balões de ar quente subindo lentamente para o céu e uma montanha com cachoeira. As pistas são bem longas, mesmo na velocidade máxima que é cerca de 200 kph, leva mais de três minutos para completar uma única volta na maioria dos cursos. Para destrancar todas as pistas é nesessário vencer em cada circuito e para isso você tem que treinar muito.

FICHA TÉCNICA

NINTENDO 64

BETTLE ADVENTURE RACING	
ELECTRONIC ARTS	96 MEGA
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	4.7
SOM	3.9
JOGABILIDADE	4.6
ORIGINALIDADE	4.1
DIVERSÃO	4.8

PRÓS
- Os gráficos dão um show a parte
- Os efeitos sonoros são de primeira
- Pistas bem desenhadas

CONTRAS
- O game peca um pouco nas músicas

CLAS. FINAL 4.7

A jogabilidade é excelente e há vários modos de jogo. O mais divertido é o Championship, onde você pode coletar pontos bônus e habilitar cursos secretos e cheats. Também há vários níveis de dificuldade para jogar que são abertos quando você termina cada circuito. Os outros modos de single-race são Full Grid (você contra todos os carros controlados pelo computador), Duel (corrida contra apenas um carro controlado pelo computador), e Time Attack (onde você tenta quebrar seu próprio recorde). O último modo de jogo é o Beetle Battle e pode ser jogado até quatro jogadores. Para vencer, o jogador deve coletar todas as seis joaninhas de cores diferentes e cruzar a linha de chegada primeiro, para isso se valendo de explosivos, mísseis, escudos e outras trapaças.

Os gráficos são muito bem feitos, com muitos efeitos, como raios de sol, névoa, e transparências se assemelhando a Mario 64 e Zelda 64. Há também alguns toques gráficos, como luzes de freio e marcas de pneu.

A parte sonora também conta com muitos efeitos, como por exemplo, cantada de pneu a vidros se quebrando, o que dão um tom realista ao game. Cada carro possui um som diferente. Já a música é um pouco pobre e quase não aparece ao longo do jogo.

Novos personagens & Story Mode

Como toda continuação de games, este também não poderia deixar de trazer novos personagens. No primeiro game, você contava com seis personagens, Slash, Nancy, Jam, Linda, Tommy e opersonagem secreto Sinobin (o ninja com pinta de Shinobi). Aqui você conta com a presença de Wendy, uma menininha com óculos bem louco e mais três personagens secretos, Damien (um diabinho que é um verdadeiro... diabinho!), Mr. Dog e o pingüin Coach. Não é uma grande gama de personagens, mas dá pro gasto! Mas a melhor inovação do game foi sem dúvida o Story Mode, que mistura história (como o próprio nome diz) com as corridas. Uma mistura simplesmente animal! Além do Story Mode, você também conta com o Battle Mode, onde você pode jogar contra um, dois ou três colegas ao mesmo tempo; mas se quiser, pode jogar sozinho contra com computador. No Story Mode a diversão fica por conta de Damien, o diabinho, que vai tentar infernizar a vida do pessoal a qualquer custo. Mas os planos não ocorrem como ele quer e acaba se dando mal (algo bem parecido com Coyote, em Papaléguas).

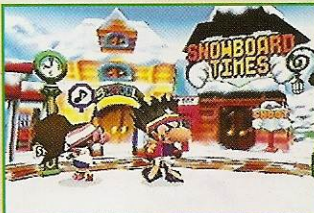
Termine o Story Mode para poder jogar com Damien no Battle Mode. Ganhe de Coach no Training para poder habilitá-lo no Battle Mode. Complete o mini-game da entrega de jornais gastando um jornal por caixa para habilitar Mr. Dog no Battle Mode.

Diversão na neve!

Após o lançamento de Snowboard Kids, poucos foram aqueles que curtiram o game, pois ele era uma quase cópia de Mario Kart, mudando apenas que o desafio é em cima de uma prancha surfunda na neve... entre outros tipos de lugares. O mesmo acontece neste, mas a Atlus conseguiu melhorar muito o game, dando uma cara nova ao título que teve um aumento monstruoso na diversão. As inovações foram míminas para quem apenas olha, mas ao jogar nota-se muita coisa nova e que estava faltando na versão anterior, pode-se dizer que era o brilho que faltava para o console da Nintendo. Snowboard Kids 2 chegou para mudar muita coisa no conceito de vários jogadores que se acham o máximo. A dificuldade do game triplicou se comparada a do seu predecessor, tornando o game bem mais competitivo e desafiante. Mas tanta competitividade e desafio contam ainda com o lado cômico, o forte do game, que ficou simplesmente maravilhoso e cativante. O carisma dos personagens pode ser visto com mais naturalidade, podendo notar bem o jeito de ser e de agir dos mesmo.

Bem, vamos começar do começo! O game ainda conta com muitos elementos 2D e a abertura continua sendo bem simplesinha. Os cenários ganharam um "quase" novo visual, sendo eles mais longos e cheios de surpresinhas, além dos caminhos alternativos existentes e novos elementos adicionados. A jogabilidade ficou muito boa, tendo uma melhoria e tanto. Os personagens também se movimentam com mais naturalidade e simplicidade, mas vamos ver outros detalhes que mudaram o game de bom para melhor! Fora outras coisas mais, você também poderá enfrentar chefes!

As atrações de Snow Town

No decorrer do Story Mode, você vai passar a freqüentar a Cidade de Neve (Snow Town), onde Mr. Dog vai mostrar-lhe as localidades e suas funções. Indo da direita para a esquerda, você confere o *Paint Shop*, ao lado você tem o *Wendy's Internet*, a seguir você conefere o *Snowboard Times Office*, tem também o *Telephone Booth*, *School*, *Clock Tower*, *Board Shop* e *Pinguin House*. Vamos explicar cada um deles a seguir, começando pelo:

-*Pinguin House*, é um mini-game onde você desce pela montanha, tendo como objetivo fazer 300 pontos com manobras antes do tempo acabar e ainda finalizar a descida.

-***Board Shop***, como o nomde diz, é onde você pode comprar snowboarders melhores para poder prosseguir nas corridas ao decorrer da aventura.

-***Clock Tower***, é também um mini-game. O objetivo é chegar até a escola antes das 8:30, tendo apenas cinco munitos para tal façanha. Mas não pense que vai ser tão fácil, pois você deve ter um snowboarder bem equilibrado para completar a descida a tempo, sendo também obrigado a usar itens que auxiliam na aceleração.

-***Telephone Booth***, vai ser onde você salva seu progresso ou carrega o save dado a algum tempo.
-***School*** serve apenas para trocar de personagem quando se cansar de jogar com apenas um.
-***Snowboard Times Office*** também é um mini-game, onde você deve entregar jornais num determinado tempo.
-***Wendy's Internet*** é o local onde você pode coneferir a quantidade de personagens, snowboarders, fases abertas etc., mas apenas coneferir!
-***Paint Shop*** serve apenas para pintar seu snowboarders com uma das figuras que serão apresentadas do lado direito da tela, basta escolher uma e pagar para Mr. Dog pintar.

Agora vamos a uma explicação dos mini-jogos, pois eles nõ estão lá só para ser um centro de diversão. Para que estes mini-jogos sejam comcluídos, você dependerá de um snowboarder bem equilibrado e de bastante habilidade nos comandos. No *Snowboard Times Office* você deve entregar jornais, mas as entregas não vão ser tão simples quanto parece. Haverá um tempo determinado para que as entregas sejam feitas. Fora a velocidade, será necessário uma boa pontaria para acertar os jornais nas caixas de correio na frente de cada casa durante o trajeto. Conseguindo entragar todos os vinte jornais e chegar no fim da descida antes do tempo acabar, será menos uma fase a ser conluída.

Entrando no *Clock Tower*, seu personagem estará atrasado para a escola e para não perder um dia de aula, ele será obrigado a chegar até a escola antes das 8:30. Você terá 5 minutos para chegar ao fim do caminho, mas poderá contar com itens que auxiliam na aceleração de sua prancha, mas também pegará fantasmas e panelas que não podem ser usados, pois vão atrapalhar no seu desempenho.

O último desafio é a *Pinguin House* (ou Trick House) que é onde você deve fazer 300 pontos com manobras e concluir a descida também em um tempo determinado. Esta é a mais simples, mas requer um pouco de manha (toda vez que fazer uma manobra, fique apertando um dos botões que formam o botão **C** para mais pontos).

Formas de trapaça e suas conseqüencias

Assim como na primeira versão, é possível trapacear usando itens que são pegos durante as decidas. Em todas as fase será possível pegar itens que servem como ajuda extra, fazendo com que você possa ganhar as corridas facilmente. Mas da mesma forma que você pode usar, os demais corredores podem usar contra você! Os itens que ajudam a trapacear continuam os mesmo e mais alguns foram inclusos, tornando a corrida mais disputada. Os itens são divididos em dois tipos, aqueles que o auxiliam e os que ferram os adversários (se bem que atrapalhar alguém da corrida vai auxiliar sua vitória). Os itens que servem para auxiliar sua corrida são pegos em caxas de persente com fita azul, enquanto as caixas de presente com fita vermelha contém os itens que servem para atrasar os demais concorrentes. Os itens como Mão que servem para derrubar o adversário e arrancar moedas; Paraquedas, que suspende o coitado durante algum tempo; Gelo, que congela o adversário; a Bomba mandam qualquer infeliz para o alto, o Boneco de Neve deixam os adversários sem controle durante um tempo ou até bater em alguma coisa e o Tornado serve para suspender e arrancar o item de ataque do adversário. Dentro das caixas com fitas azuis você pode encontrar o Fantasma, que serve para diminuir o primeiro colocado; Os Fantasmas que diminuem os outros três concorrentes; a Hélice serve para dar mais velocidade; os Foguetes dão uma aceleração muito rápida; os Pratos servem para esmagar todos os três concorrentes (atrasando-os um pouco); quando aparecer o desenho da Prancha, você pode se tornar invisível por alguns instantes e poderá escapar dos outros itens de ataque; a Asa serve para tornar sua queda mais demorada e possibilitando fazer mais manobras; a Pedra serve para derrubar qualquer um que passe por cima dela; o desenho do Rato serve para roubar dinheiro de um dos concorrentes e o desenho do Rato com um S serve para roubar todo o dinheiro de todos os concorrentes. Para usar os itens que aparecem na janelinha vernelhas, aperte o botão **Z** e para usar os da janelinha azul, aperte o botão **B**. Caso aperte o botão **R**, vai ser mostrado tudo que está atrás de seu personagem (não nos referimos ao traseiro dele, hein!?), dando a possibilidade de saber se há alguém chegando ou se há algum item de trapaça chegando até você.

Use várias bombas para acabar com Demien quando estiver no robô!

Por fim...

Tudo que faltava no primeiro game, foi acrescentado aqui, juntamente com mais alguns elementos que dão um clima bem cômico e muito divertido. Tudo isso juntamento com o carisma dos personagens que ficou muito mais visível e interessante.

FICHA TÉCNICA — NINTENDO 64

SNOWBOARD KIDS 2	
ATLUS	N/A
CORRIDA	1 A 4 JOGADORES

COTAÇÃO

GRÁFICO	3.7
SOM	4.0
JOGABILIDADE	4.1
ORIGINALIDADE	2.8
DIVERSÃO	4.4

PRÓS
- A presença de um Story Mode que deixou o game mais divertido que o anterior
- A jogabilidade melhorou um pouco, sendo mais suave
- Três mini-jogos inclusos

CONTRAS
- Os gráficos perderam um pouco de efeito
- A velocidade do jogo ainda deixa a desejar

CLAS. FINAL 4.1

SUPER SMASH BROS.

OS PERSONAGENS DA NINTENDO LUTAM PARA VER QUEM É O MELHOR

Imagine unir Mario, Yoshi, Kirby, Donkey Kong, Link e outros personagens famosos da Nintendo que fizeram a cabeça da galera em um jogo de... luta?! Bem, mais ou menos isso, um jogo de luta de patifaria, garantindo muita diversão.

À sua disposição estão oito personagens da Nintendo, mais quatro secretos, em nove locais famosos, indo de Hyrule Castle de Zelda ao Planeta Zebes da série Metroid. De Super Mario Bros., temos Mario, Yoshi e Luigi (secreto); de Donkey Kong Country, Donkey Kong; da série Zelda, Link; de Super Metroid, Samus Aran; de Kirby, Kirby; de Star Fox, Fox McLeod; de Pokemon, Pikachu e Jigglypuff (secreto); de F-Zero, Captain Falcon (secreto); e de Earthbound (Mother), Ness (secreto).

Ambos os personagens e estágios têm suas habilidades e características próprias, como o hookshot de Link, Yoshi usa sua língua, Fox com a blaster, etc.

O objetivo do game é simples. Chutar, socar ou arremessar para fora das plataformas para marcar pontos. Isto é mais fácil dizer do que fazer, já que cada lutador pode dar pulos múltiplos (a maioria pode dar dois, mais um golpe especial que prolonga o pulo). Cada personagem também tem uma barra de dano que aumenta com cada hit. Quanto mais dano você recebe, mais longe você é arremessado. Os botões A e B são para atacar e variam dependendo da direção que você pressiona o direcional e o R, para agarrar, bloquear, lançar projéteis ou chutar no ar. Os botões C são para pular, o L para uma pose final (usada para pontos extras no final da partida) e Z ativa shield (escudo). Cada personagem pode socar, chutar e arremessar com seus golpes próprios.

A quantidade de golpes é bem limitada comparando Smash Bros. a um jogo de luta tradicional. O real desafio não está em aprender combos complexos, mas em dominar a arte de chutar os outros jogadores para fora da plataforma. Usando golpes especiais de grande efeito, os oponentes podem ser nocauteados, mas usar golpes fáceis de serem executados junto com um item e boa pontaria, ou chutes aéreos que enviam o outro jogador para baixo, é a chave para marcar pontos.

Além dos golpes especiais de cada personagem, a Nintendo e a HAL incluíram também uma variedade de itens e armas que aparecem aleatoriamente nas fases. São eles:

Motion Mine: adere a superfícies e explode qualquer um que pise nelas.

Bomb Soldier: explodem com o impacto.

Bumper: pode ser lançado em oponentes para jogá-los para fora.

Poke Ball: um Pokemon aleatório que provê power-ups ou ataca seus oponentes (Onyx, Snorlax, Charmander, Chansey, Beedrill, Goldeen, Staryu, Koffing and Mewtwo).

Energy Blade: versão da lightsaber de StarWars.

Hammer: o famoso martelo de Donkey Kong. Você pode saltar, mas só uma vez.

Paper Fan: bom para arremessar, mas não causa muito dano.

Home Run Bat: acerta seus oponentes no estilo Ken Griffey.

Flame Flower: outro famoso item de Mario. Dispara uma rajada de fogo contra o inimigo.

Ray Gun: a blaster de Star Fox pode dar 16 tiros.

Star Wand: derrota seus oponentes ou atira 20 estrelas.

Maxim Tomato: recupera até 100% da barra de dano.

Heart Container: o coração de Link retorna sua barra de dano para 0%.

Star: invencibilidade por longo tempo.

Green Shell: desliza ao redor e causa muito dano.

Red Shell: salta para frente e para trás.

Barrel: rola ao redor dos oponentes.

Chansey Egg: obtém power-ups.

Capsule: arremesse em oponentes para dano extra.

Crate: despedaça com o impacto.

Enquanto os diferentes itens somam muitas variações nas lutas, o número de fases e personagens poderia ser maior. Incluindo as clássicas fases secretas, há um total de nove ambientes de luta (mais alguns adicionais no one-player mode). Isto não é realmente um problema no modo multiplayer, mas o modo para um jogador fica muito limitado. Embora o game possua estágios bônus para cada um dos 12 personagens e algumas batalhas contra inimigos múltiplos, a ordem de aparecimento dos oponentes nunca muda. Por outro lado, a Nintendo acrescentou alguns toques, como um sistema de pontuação único que dá pontos bônus para estilo do lutador, velocidade e perfeição, como também o registro (save) no cartucho pelo recorde de permanência de vitória, KOs, TKOs, tempo, uso de personagem, ranking, ataque total e dano total.

O modo Multiplayer é o melhor do jogo, podem jogar até quatro players simultaneamente, mas aí a visão fica um pouco complicada. Os jogadores ou lutam com um limite de tempo marcado ou com certo número de vidas e podem se dividir em times.

Os gráficos de Smash Bros. são apenas bons. Os personagens não são muito detalhados, mas são bem animados e o framerate do game é fluido, com pequeno slowdown no modo para 4-player. Os gráficos das fases variam. Peach's Castle, Congo Jungle, Hyrule Castle e Sector Z são todos maravilhosamente desenhados, mas os tons pastéis de Yoshi's Island, Saffron City ou Dream Land parecem ser em baixa resolução. A fase Samus Aran's Zebes não recria as mal-humoradas cavernas e ambientes espaciais da série Metroid, mas a secreta Mushroom Kingdom causa muita nostalgia com seu visual 2D.

Na parte sonora, você encontra as suas melodias favoritas e sons dos personagens, já que nenhum dos personagens fala. Além de algumas músicas novas, as batalhas são acompanhadas por re-mixes de Overworld theme from Zelda, do tema original de Star Fox, assim como as músicas de Mario do NES, Donkey Kong Country, Pokemon e Metroid. O chato foi a Nintendo of America ter alterado, para a pior, alguns efeitos da versão japonesa.

Smash Bros. possui um S-RAM chip para armazenar todos os saves do jogador, sem a necessidade de um Controller Pak. Para um melhor proveito, use o Rumble Pak.

GOLPES

YOSHI

Eat: B (no ar)
Egg Toss: Segure ↑, B (no ar)
Head Stomp: Segure ↓, B (no ar, power hit)
Double Kick Combo: A, A
Head Uppercut: Segure ↑, A
Tail Spin: Segure ↓, A (no chão)
Side Kick: Segure →, A
Head Butt: ↑ + A (power hit)
Double Tail Sweep: ↓ + A (power hit)
Horizontal Head Butt: → + A (no chão, power hit)
Tail Flip: Segure ↑, A (no ar)
Aerial Run: Segure ↓, A (4 hits, no chão)
Flip: Segure →, A
Back Kick: Segure ←, A

DONKEY KONG

Windup: B (no ar)
Windup Punch: B (durante/depois de um Windup, no ar, power hit)
Spin - Segure ↑, B (no ar, no chão)
Ground Slap: Segure ↓, B
Jab - A
Punch: Segure para frente, A
Low Punch: Segure ↓, A
Upward Swipe: Segure ↑, A (no ar)
Big Punch: Para frente + A (power hit)
Spinning Split Kick: ↓ + A (power hit)
Hand Clap: ↑ + A (power hit)
Foot Stomp: Segure ↓, A (no ar ou no chão)
Roll Punch: Segure para frente, A (no ar)

LINK

Sword Swipe: A
Spinning Sword Thrust: → + A (power hit)
Double Low Swipe: ↓ + A (power hit)
Triple Upward Swipe: ↑ + A (3 hits, no chão)
Upward Stab: Segure ↑, A (no ar)
Spin Swipe: Segure →, A (no ar)
Sword Stab: Aperte repetidamente A
Kick: A (no ar)
Double Kick: Segure ←, A (2 hits, no ar)
Upward Thrust: Segure ↑, A
Low Swipe: Segure ↓, A
Sword Swipe: Segure →, A
Sword Spin: Segure ↑, B (no ar)
Bomb: Segure ↓, B (no ar)
Throw Bomb: Segure ↓, B (depois de um Bomb, explode com impacto, no ar)
Throw Bomb: R / A (depois de um Bomb, não explode com impacto, no ar)
Boomerang: B (no ar ou no chão)
Upward Boomerang: B, ↑ (no ar)
Downward Boomerang: B, ↓ (no ar)

FOX

Laser: B (no ar)
Lift Off: Segure ↑, B (no ar ou no chão)
Shield: Segure ↓, B (no ar)
Double Punch Combo: A, A
Rapid Kick: Aperte repetidamente A
Vertical Kick: Segure ↑, A
Tail Spin: Segure ↓, A (no chão)
Side Kick: Segure →, A
Flip Kick: ↑ + A (no chão, power hit)
Splits Kick: ↓ + A (no chão, power hit)
Flying Spin: → + A (no chão, power hit)
Aerial Flip Kick: Segure ↑, A (no ar)
Aerial Spin: Segure →, A (no ar)
Downward Spin Kick: Segure ↓, A (4 hits, no chão)
Aerial Back Kick: Segure → , A

MARIO

Fireball: B (no ar)
Coin Uppercut: Segure ↑, B (9 hits, no ar)
Spin: Segure ↓, B (no ar)
Punch: A
Kick: Segure →, A (directional)
Spin Ground Kick: Segure ↓, A (ground)
Double Low Kick: ↓ + A (power hit, ground))
Windup Punch: → + A (power hit)
Head Butt: ↑ + A (power hit)
Spin Uppercut: Segure ↑, A
Flip Kick: Segure ↑, A (no ar)
Spin Kick: Segure →, A (no ar)
Reverse Kick: Segure ←, A (no ar)
Foot Spin: Segure ↓, A (no ar, ground)

KIRBY

Absorb: B (no ar)
Sword Uppercut: Segure ↑, B (no ar, 3 hits)
Brick: Segure ↓, B (no ar, power hit)
Double Punch Combo: A, A
Rapid Punch: Aperte repetidamente A
Vertical Kick: Segure ↑, A
Low Kick: Segure ↓, A (no chão)
Spin Kick: Segure →, A (no chão)
Flip Kick: ↑ + A (power hit, no chão)
Spin Sweep: ↓ + A (power hit, no chão, behind, clear out)
Lunge Kick: → + A (power hit, no chão)
Spin: Segure ↑, A (no ar, no chão)
Downward Spin Kick: Segure ↓, A (no ar, no chão, 3 hits)
Aerial Spin Kick: Segure →, A (no ar)
Downward Back Kick: Segure ←, A (no ar)

SAMUS

Blast Charge: B
Blast: B (depois de um Charge, no ar, power hit)
Air Blast: A (no ar)
Screw Attack: Segure ↑, B (14 hits, no ar)
Bomb: Segure ↓, B (no ar)
Jab: A
Spin Kick: Segure →, A
Double Kick: Segure ↑, A (no chão)
Gun Thrust: → + A (power hit)
Upward Flame: ↑ + A (3 hits)
Spin Sweep: ↓ + A (power hit)
Flip Kick: ↓ + A (no ar, power hit)
Downward Flame: Segure →, A (3 hits, no ar)
Reverse Kick: Segure ←, A (no ar)

PIKACHU

Electric Shot: B (no ar)
Electric Strike: Segure ↓, B (no ar, power hit)
Teleport: Segure ↑, B (no ar)
Double Teleport: Segure ↑, B (depois de um Teleport, no ar)
Head Butt: A
Tail Flip: Segure ↑, A (no chão)
Tail Spin: Segure ↓, A (no chão)
Double Kick: Segure →, A (no chão)
Super Tail Flip: ↑ + A (power hit, no chão)
Spin Kick: ↓ + A (power hit, no chão)
Electric Spit: → + A (power hit, no chão)
Flip Kick: Segure ↑, A (no ar)
Downward Electric Head Butt: Segure ↓, A (no ar, no chão)
Spin: Segure →, A (no ar)
Back Kick: Segure ←, A (no ar)

Os heróis invadiram a Made in Japan. Defenda a sua.

Made in Japan

A ponte entre o Brasil e o Japão

Nº20/ano 2
R$ 6,50 no Brasil

PROMOÇÃO
CONCORRA A 2 VIDEO-ÓCULOS A TV PORTÁTIL DO FUTURO QUE É MANIA NO JAPÃO

O OCIDENTE DESCOBRE O QUIMONO

Saiba por que o índice de suicídio é tão alto no Japão

OS JAPONESES SE RENDEM À CERVEJA

TV: os últimos lançamentos

OS DESENHOS JAPONESES QUE GANHARAM O MUNDO

ISSN 1414-4751

A revista Made in Japan deste mês mostra como os desenhos japoneses conquistaram o mundo, os últimos lançamentos da TV, os quimonos que viraram moda no ocidente, as cervejas japonesas e muitas novidades.

Continua a promoção: ganhe dois video-óculos.

JÁ NAS BANCAS **Para assinar ligue: (011) 571-8316 ou 571-8924**